KOEI

ω-Force監修

激 戦国無双

GEKI・SENGOKU MUSOU

ガイドブック 上

プレイステーション・ポータブル 版対応

上級テクニックから
隠し武器まで

より深くゲームを楽しむための
情報満載!!

激・戦国無双
ガイドブック 下

2006年1月中旬発売予定

ISBN4-7758-0395-6　定価：1,575円

隠しシナリオを含む全37シナリオを徹底攻略。発生するイベントはもとより、登場する武将から隠し倉の中身までを網羅。各武将の第四武器の取り方も完全掲載！

プレイステーション・ポータブル 版対応

激 戦国無双 ガイドブック 上

koei ω-Force監修

無双演武総覧

本作は、1つの軍団ストーリーが複数のシナリオで構成されている。序盤はストーリーも武将も少ないが、いずれも特定のストーリーをクリアすることで追加されていく仕組みだ。この総覧を参考に、プレイしたいシナリオや武将を出現させる順番を考えていくといい。

見方

ストーリー難易度：ストーリー内の全シナリオを総合的に評価した難易度。
シナリオ：ストーリーを構成するシナリオ名。織1−1などの表記は、本書が便宜上設定したシナリオの通し番号。難易度1はシナリオに設定された難易度。数字が大きいほど敵が強くなっているほか、副将を獲得しやすくなる。詳しくは本書のP.012を参照。
使用武将：無双演舞モードで使用できる武将。名前が赤くなっている武将は最初から使える武将を表す。名前が黒い武将は、いずれかのストーリーをクリアすることで使用可能となる。
END：クリア後にエンディングが用意されているシナリオ。

	ストーリー名	ストーリー出現条件	ストーリー難易度	シナリオ			追加武将	使用武将
織田軍団ストーリー	織1 織田軍団編	最初から選択可能	★	織1−1 難易度1 信長上洛戦	織1−2 難易度2 姉川の戦い	織1−3 難易度2 雑賀攻略戦	追加武将 濃姫 羽柴秀吉	信長 光秀 お市 濃姫 蘭丸 秀吉
	織2 羽柴秀吉編	秀吉で織田軍団編をクリア	★★	織2−1 難易度3 山崎の戦い	織2−2 難易度4 九州征伐			秀吉
	織3 織田夫妻編	信長 or 濃姫で織田軍団編をクリア	★★	織3−1 難易度3 堺襲撃戦	織3−2 難易度4 信長伊賀越え		追加武将 明智光秀 森蘭丸（3ストーリーのいずれかをクリア）	信長 濃姫
	織4 お市編	お市で織田軍団編をクリア	★★	織4−1 難易度2 小谷城脱出戦	織4−2 難易度3 手取川の戦い			お市
	織5 光秀・蘭丸編	光秀 or 蘭丸で織田軍団編をクリア	★★	織5−1 難易度3 山陽攻略戦	織5−2 難易度3 九州攻略戦			光秀 蘭丸
	織6 織田軍天下統一編	織2〜5のいずれかを織田軍団でクリア	★★★	織6−1 難易度4 関東征伐	織6−2 難易度5 奥州征伐 END			信長 光秀 お市 濃姫 蘭丸 秀吉
東方武士団ストーリー	東1 東方武士団編	最初から選択可能	★	東1−1 難易度1 三方ヶ原の戦い	東1−2 難易度2 美濃攻略戦		追加武将 くのいち 武田信玄	幸村 謙信 くのいち 信玄 政宗 義元
	東2 武田軍始動編	幸村 or くのいち or 信玄で東方武士団編をクリア	★★	東2−1 難易度2 京都大泥棒退治	東2−2 難易度3 堺傾奇者退治	東2−3 難易度4 信玄お遍路さん	追加武将 服部半蔵 本多忠勝 稲姫	幸村 くのいち 信玄
	東3 徳川軍再興編	武田軍始動編をクリア	★★	東3−1 難易度2 三河再起戦	東3−2 難易度3 伊賀抵抗戦	東3−3 難易度4 躑躅ヶ崎館侵入	追加武将 伊達政宗 今川義元	半蔵 忠勝 稲姫
	東4 毘沙門天激闘編	謙信 or 政宗 or 義元で東方武士団編をクリア	★★	東4−1 難易度1 姉川脱出戦	東4−2 難易度2 奥羽鎮圧戦	東4−3 難易度3 関東挟撃戦		謙信 政宗 義元
	東5 真・東方武士団編	東2〜東4のいずれかを政宗以外の東方武士団でクリア	★★★	東5−1 難易度4 近畿攻略戦	東5−2 難易度5 九州平定戦 END			幸村 謙信 くのいち 信玄 政宗 半蔵 義元 忠勝 稲姫
	東6 徳川軍天下統一編	半蔵 or 忠勝 or 稲姫で真・東方武士団編をクリア	★★★★	東6−1 難易度5 三河離反戦	東6−2 難易度6 信濃訣別戦			半蔵 忠勝 稲姫
西方武士団ストーリー	西1 西方武士団編	最初から選択可能	★	西1−1 難易度1 堺抵抗戦			追加武将 前田慶次 石川五右衛門	慶次 五右衛門 阿国 孫市
	西2 五右衛門・阿国編	五右衛門 or 阿国で西方武士団編をクリア	★★	西2−1 難易度2 四条河原傾奇舞	西2−2 難易度3 京洛逃亡戦			五右衛門 阿国
	西3 前田慶次編	慶次 or 孫市で西方武士団編をクリア	★★	西3−1 難易度2 慶次故郷に帰る	西3−2 難易度3 北陸放浪戦			慶次 孫市
	西4 真・西方武士団編	西2 or 西3のいずれかを西方武士団でクリア	★★★	西4−1 難易度4 雑賀解放戦	西4−2 難易度5 近畿反乱戦 END			慶次 五右衛門 阿国 孫市
	西5 雑賀孫市編	孫市で真・西方武士団編をクリア	★★★★	西5−1 難易度5 九州脱出戦				孫市
隠し	無双 無双の継承者たち	織6、東5、西4のすべてをクリア	★★★★★	無双 難易度6 無双の継承者たち				全員

キリトリ線

副将獲得名簿

本作に登場する全231人の副将を、ゲーム中の並び順に合わせてリスト化した。副将のコンプリートをめざす際に、抜けている武将が誰なのかがすぐわかるようになっている。パラメータや出現シナリオなど、より詳細なデータは本書の第三章を参照してほしい。

見方

獲得技能:同行した際にプレイヤー武将が獲得する技能。技能の詳細は本書P.014を参照。
能力補正:同行した際にプレイヤー武将のパラメータが修正される値。なお、数値は副将の調子が★1つのときのもので、調子がいい場合は能力がアップする。詳しくは本書P.013を参照。
獲得難易度: その副将が敵武将として出現し、撃破した際の仕官しやすさを示す。★が多いほど仕官しにくい。なお入手確率はシナリオの難易度によっても変化する。
ピンク地の武将:無双武将。仲間にするには階級が10以上必要(P.012)。かつ1人しか同行できない。
青地の武将:三國無双武将。仲間にするには階級が20必要。かつ1人しか同行できない。

副将名	獲得技能	能力補正1	能力補正2	獲得難易度
□ 真田幸村	炎将	攻撃力+10	攻範囲+8	★★★★★
□ 前田慶次	松風	攻撃力+12	防御力+8	★★★★★
□ 織田信長	屈服	知力+12	無双増+12	★★★★★
□ 明智光秀	極意	知力+10	攻範囲+8	★★★★★
□ 石川五右衛門	大泥棒の目	体力+8	防御力+10	★★★★★
□ 上杉謙信	酒豪	無双+8	攻撃力+10	★★★★★
□ お市	雷将	無双増+10	移動力+8	★★★★★
□ 阿国	極意	無双+8	防御力+8	★★★★★
□ くのいち	極意	無双+6	移動力+8	★★★★★
□ 雑賀孫市	影武者	攻撃力+8	無双増+8	★★★★★
□ 武田信玄	陣太鼓	防御力+12	知力+10	★★★★★
□ 伊達政宗	氷将	無双増+10	攻範囲+6	★★★★★
□ 濃姫	闇将	無双+8	知力+12	★★★★★
□ 服部半蔵	神速	攻撃力+8	移動力+8	★★★★★
□ 森蘭丸	天賦	攻範囲+8	移動力+6	★★★★★
□ 羽柴秀吉	検地	体力+8	無双増+8	★★★★★
□ 今川義元	目利き	防御力+10	移動力+6	★★★★★
□ 本多忠勝	豪腕	体力+6	攻撃力+12	★★★★★
□ 稲姫	極意	無双+6	無双増+12	★★★★★
□ 徳川家康	堅牢	体力+6	防御力+12	★★★★★
□ 浅井長政	捕縛	無双増+10	攻範囲+6	★★★★★
□ 趙雲	雷将	攻撃力+10	無双増+10	★★★★★
□ 関羽	松風	体力+6	攻範囲+8	★★★★★
□ 張飛	酒豪	攻撃力+12	攻範囲+6	★★★★★
□ 諸葛亮	今孔明	知力+12	無双増+12	★★★★★
□ 劉備	大吉	体力+6	無双+8	★★★★★
□ 馬超	汗血馬	無双増+10	攻範囲+8	★★★★★
□ 黄忠	心眼	無双+6	防御力+10	★★★★★
□ 姜維	天賦	知力+8	無双増+12	★★★★★
□ 魏延	一番槍	攻撃力+10	攻範囲+6	★★★★★
□ 龐統	結界・地	無双+8	知力+10	★★★★★
□ 月英	鼓舞・天	防御力+8	知力+8	★★★★★
□ 夏侯惇	怒号	攻撃力+8	移動力+6	★★★★★
□ 典韋	影武者	体力+6	防御力+10	★★★★★
□ 許褚	兵糧役	攻撃力+12	体力+8	★★★★★
□ 曹操	闇将	知力+10	無双増+12	★★★★★
□ 夏侯淵	鼓舞・地	体力+6	攻撃力+8	★★★★★
□ 張遼	汗血馬	攻撃力+10	攻範囲+6	★★★★★
□ 司馬懿	落雷・天	無双+8	知力+12	★★★★★
□ 徐晃	鍛錬	体力+6	攻範囲+8	★★★★★
□ 張郃	神速	防御力+8	移動力+8	★★★★★
□ 甄姫	屈服	無双+6	無双増+12	★★★★★
□ 曹仁	支援	無双+6	防御力+12	★★★★★
□ 周瑜	落雷・地	防御力+10	知力+12	★★★★★
□ 陸遜	鼓舞・天	知力+10	移動力+8	★★★★★
□ 太史慈	堅牢	防御力+12	攻範囲+6	★★★★★
□ 孫尚香	検地	攻範囲+8	移動力+6	★★★★★
□ 孫堅	封印・天	体力+6	防御力+8	★★★★★
□ 孫権	陣太鼓	体力+8	移動力+6	★★★★★
□ 呂蒙	封印・地	防御力+8	知力+8	★★★★★
□ 甘寧	大泥棒の目	攻撃力+10	移動力+8	★★★★★
□ 黄蓋	頑強	体力+8	防御力+10	★★★★★
□ 孫策	炎将	攻撃力+10	移動力+6	★★★★★
□ 大喬	氷将	無双+8	攻範囲+6	★★★★★
□ 小喬	封印・地	知力+8	移動力+8	★★★★★
□ 周泰	剣聖	無双増+8	攻範囲+6	★★★★★
□ 貂蝉	早駆・地	無双+6	移動力+6	★★★★★
□ 呂布	豪腕	攻撃力+12	防御力+12	★★★★★

副将名	獲得技能	能力補正1	能力補正2	獲得難易度
□ 董卓	背水	体力+8	無双増+8	★★★★★
□ 袁紹	中吉	無双+6	無双増+10	★★★★★
□ 張角	結界・天	無双+8	知力+10	★★★★★
□ 孟獲	盗人の目	体力+8	防御力+10	★★★★★
□ 祝融	韋駄天	攻撃力+8	無双増+8	★★★★★
□ 赤尾清綱	―	無双+2	防御力+4	★★
□ 明石全登	―	無双+6	知力+4	★★
□ 明智茂朝	盗人の目	攻撃力−5	―	★★★
□ 明智秀満	―	攻範囲+6	移動力+6	★★
□ 朝倉景健	―	知力+2	無双増+6	★★
□ 朝倉景紀	―	無双+4	攻範囲+2	★★
□ 朝倉宗滴	座禅	体力−5	―	★★★★
□ 朝倉義景	吉	攻範囲+8	―	★★★
□ 朝比奈泰朝	―	防御力+6	移動力+2	★★
□ 足利義昭	猛毒・地	知力+10	―	★★★
□ 足利義輝	剣豪	攻範囲+2	―	★★★
□ 穴山信君	―	防御力+4	―	★
□ 安倍元真	―	移動力+6	―	★
□ 甘粕景継	―	無双+2	移動力+4	★★
□ 荒木村重	―	無双+4	知力+4	★★
□ 安東愛季	封印・地	知力+12	―	★★★
□ 安藤守就	―	無双+2	知力+4	★★
□ 井伊直政	捕縛	攻範囲+8	―	★★★★
□ 池田恒興	―	体力+2	攻撃力+2	★★
□ 石川数正	―	無双+4	知力+6	★★
□ 石田三成	兵糧役	体力−5	―	★★★★
□ 磯野員昌	―	攻撃力+6	体力+2	★★
□ 稲葉一鉄	―	攻撃力+4	知力+4	★★
□ 今川氏真	―	攻範囲+2	―	★
□ 色部勝長	―	防御力+2	移動力+4	★★
□ 上杉景勝	鍛錬	防御力+8	―	★★★★
□ 宇喜多直家	早駆・天	無双+8	―	★★★★
□ 宇佐美定満	落雷・地	知力+12	―	★★★
□ 氏家卜全	―	体力+2	防御力+4	★★
□ 鵜殿長照	―	体力+4	―	★
□ 遠藤直経	―	知力+2	移動力+6	★★
□ 大久保忠佐	―	攻撃力+6	移動力+2	★★
□ 大久保忠世	―	体力+4	防御力+4	★★
□ 太田資正	結界・地	移動力−5	―	★★★
□ 大友宗麟	吉	防御力+10	―	★★★
□ 大野治長	―	知力+10	―	★
□ 岡部元信	―	防御力+2	攻範囲+4	★★
□ 岡吉正	―	攻範囲+6	―	★
□ 奥平貞昌	―	防御力+10	―	★
□ 織田信忠	―	攻撃力+2	―	★
□ 鬼小島弥太郎	豪腕	防御力−5	―	★★★
□ 鬼庭綱元	―	知力+6	無双増+6	★★
□ 小野忠明	剣豪	無双増+2	―	★★★
□ 小山田信茂	盗人の目	知力−5	―	★★★
□ 海北綱親	―	知力+6	攻範囲+4	★★
□ 柿崎景家	怒号	攻撃力+10	―	★★★
□ 糟屋武則	―	攻撃力+4	移動力+2	★★
□ 片桐且元	―	無双+4	知力+2	★★
□ 片倉小十郎	神速	無双増+6	―	★★★★
□ 葛山氏元	―	無双+4	―	★
□ 加藤清正	氷将	防御力+12	―	★★★★
□ 加藤嘉明	―	攻撃力+2	攻範囲+6	★★
□ 金森長近	―	無双+4	―	★

副将名	獲得技能	能力補正1	能力補正2	獲得難易度
□ 上泉信綱	剣聖	攻範囲−5	―	★★★★
□ 蒲生氏郷	封印・天	無双増+10	―	★★★
□ 河尻秀隆	―	防御力+6	―	★
□ 北条高広	盗人の目	無双−5	―	★★★
□ 北畠具教	鍛錬	攻撃力+6	―	★★★★
□ 吉川元春	早駆・天	攻撃力+10	―	★★★★
□ 木村重成	―	体力+2	移動力+8	★★
□ 九鬼嘉隆	盗人の目	無双増−5	―	★★★
□ 黒田官兵衛	落雷・天	無双増+12	―	★★★★
□ 黒田長政	中吉	体力+8	―	★★★
□ 高坂昌信	早駆・天	移動力+4	―	★★★★
□ 香宗我部親泰	―	防御力+6	知力+6	★★
□ 後藤信康	―	攻撃力+6	無双増+4	★★
□ 後藤又兵衛	背水	攻撃力+10	―	★★★
□ 小西行長	―	無双+6	知力+2	★★
□ 小早川隆景	守戦・天	無双増+8	―	★★★
□ 斎藤龍興	―	無双増+2	攻範囲+4	★★
□ 斉藤道三	猛毒・天	無双+8	―	★★★★
□ 斎藤利三	中吉	防御力+8	―	★★★
□ 斎藤朝信	守戦・地	無双増+4	―	★★★
□ 斎藤義龍	鼓舞・地	攻撃力+8	―	★★★★
□ 酒井忠次	早駆・地	体力+6	―	★★★★
□ 榊原康政	鼓舞・地	防御力+6	―	★★★★
□ 佐久間信盛	―	無双+2	防御力+4	★★
□ 佐竹義重	捕縛	無双増+8	―	★★★★
□ 佐々成政	―	体力+2	攻撃力+6	★★
□ 真田信幸	―	防御力+2	知力+4	★★
□ 真田昌幸	猛毒・地	無双増+8	―	★★★★
□ 柴田勝家	怒号	防御力+10	―	★★★
□ 島津家久	炎将	攻撃力+12	―	★★★
□ 島津義久	屈服	知力+10	―	★★★★
□ 島津義弘	韋駄天	防御力+12	―	★★★★
□ 清水宗治	―	防御力+8	無双増+4	★★
□ 上条政繁	―	移動力+6	―	★
□ 鈴木佐大夫	頑強	無双増−5	―	★★★
□ 鈴木重朝	―	無双増+4	移動力+2	★★
□ 薄田兼相	―	体力+2	防御力+4	★★
□ 相馬盛胤	早駆・地	無双増−5	―	★★★
□ 太原雪斎	結界・天	知力+12	―	★★★★
□ 高橋紹運	堅牢	防御力+8	―	★★★
□ 高山重友	―	無双+2	防御力+2	★★
□ 滝川一益	結界・地	知力+10	―	★★★
□ 武田勝頼	白馬	体力+4	―	★★★
□ 武田信繁	―	体力+2	防御力+2	★★
□ 竹中半兵衛	今孔明	無双+8	―	★★★★
□ 立花道雪	雷将	攻撃力+12	―	★★★
□ 立花宗茂	天賦	移動力+8	―	★★★★
□ 伊達成実	頑強	攻撃力+10	―	★★★
□ 長宗我部信親	―	知力+4	無双増+6	★★
□ 長宗我部元親	一番槍	体力+8	―	★★★
□ 長宗我部盛親	―	体力+6	攻範囲+4	★★
□ 津軽為信	猛毒・地	攻撃力−5	―	★★★
□ 土橋守重	―	体力+4	―	★
□ 筒井順慶	座禅	体力−5	―	★★★★
□ 藤堂高虎	大吉	無双増+10	―	★★★
□ 徳川秀忠	―	無双増+2	―	★
□ 富田重政	剣豪	体力+2	―	★★★
□ 鳥居元忠	―	攻撃力+2	防御力+6	★★

副将名	獲得技能	能力補正1	能力補正2	獲得難易度
□ 内藤昌豊	兵糧役	無双−5	―	★★★★
□ 直江景綱	―	無双+6	攻範囲+2	★★
□ 直江兼続	鼓舞・天	無双増+6	―	★★★★
□ 中川清秀	―	体力+6	攻撃力+2	★★
□ 長野業正	守戦・天	防御力+12	―	★★★★
□ 中村一氏	―	攻範囲+6	―	★
□ 鍋島直茂	守戦・地	防御力+6	―	★★★
□ 南部晴政	白馬	攻範囲+6	―	★★★
□ 仁科盛信	―	攻撃力+4	―	★
□ 丹羽長秀	―	無双+2	防御力+4	★★
□ 羽柴秀長	検地	無双増+12	―	★★★★
□ 支倉常長	―	知力+2	攻範囲+4	★★
□ 蜂須賀小六	大泥棒の目	移動力−5	―	★★★★
□ 馬場信房	守戦・地	防御力+4	―	★★★
□ 原田宗時	―	体力+4	移動力+4	★★
□ 原虎胤	―	攻撃力+6	攻範囲+8	★★
□ 塙団右衛門	盗人の目	攻範囲−5	―	★★★
□ 日根野弘就	―	攻撃力+8	―	★
□ 平野長泰	―	防御力+2	移動力+4	★★
□ 風魔小太郎	大泥棒の目	知力−5	―	★★★★
□ 福島正則	酒豪	攻撃力+6	―	★★★★
□ 北条氏邦	―	攻撃力+4	移動力+2	★★
□ 北条氏照	―	防御力+2	無双増+6	★★
□ 北条氏直	―	無双増+2	攻範囲+4	★★
□ 北条氏政	吉	体力+8	―	★★★
□ 北条氏康	支援	防御力+12	―	★★★★
□ 北条幻庵	座禅	攻撃力−5	―	★★★★
□ 北条綱成	陣太鼓	攻撃力+12	―	★★★
□ 細川藤孝	目利き	防御力−5	―	★★★
□ 堀秀政	―	攻範囲+2	移動力+4	★★
□ 本庄繁長	白馬	攻撃力+8	―	★★★
□ 本多忠政	―	移動力+8	―	★
□ 本多正信	猛毒・天	無双増+12	―	★★★★
□ 前田利家	吉	無双増+8	―	★★★
□ 前田利常	―	知力+8	無双増+4	★★
□ 前波吉継	―	無双増+4	―	★
□ 真壁氏幹	心眼	体力+6	―	★★★
□ 松平忠輝	韋駄天	攻撃力+4	―	★★★
□ 松平信康	―	体力+4	攻撃力+4	★★
□ 松田憲秀	―	知力+8	―	★
□ 松永久秀	目利き	無双増+10	―	★★★★
□ 丸目長恵	剣豪	無双+2	―	★★★
□ 宮部継潤	―	無双+2	知力+8	★★
□ 毛利勝永	心眼	防御力+10	―	★★★
□ 毛利元就	支援	無双増+12	―	★★★★
□ 最上義光	闇将	無双増+10	―	★★★★
□ 森長可	松風	攻範囲−5	―	★★★
□ 森可成	―	体力+4	攻範囲+2	★★
□ 柳生宗矩	剣豪	攻撃力+2	―	★★★
□ 柳生宗厳	剣聖	無双−5	―	★★★★
□ 山県昌景	汗血馬	攻撃力+12	―	★★★
□ 山中鹿之介	大吉	攻撃力+8	―	★★★
□ 山本勘助	落雷・地	防御力−5	―	★★★
□ 龍造寺隆信	背水	無双増+8	―	★★★
□ 留守政景	―	知力+8	―	★
□ 脇坂安治	―	体力+4	無双増+2	★★
□ 渡辺守綱	一番槍	攻撃力+4	―	★★★

キリトリ線

激 戦国無双

GEKI・SENGOKU MUSOU

ガイドブック 上

目次 もくじ

激・戦国無双
GEKI・SENGOKU MUSOU
ガイドブック上

第一章 武士心得始 ぶしこころえはじめ 003

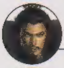
選べるメニューは三種類	004
無双演武の進め方	006
無双武将の能力	008
武器を知る	010
副将で無双武将をサポート	012
アクション操作を身につける	016
タクティカルパート	022
アクションパート	028
無双武将の成長	032
対戦の遊び方	034

第二章 戦国傑士録 せんごくけっしろく 037

無双武将の能力と技目録 038

真田幸村 040

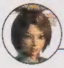
前田慶次 044


織田信長 048

明智光秀 052

石川五右衛門 056

上杉謙信 060


お市 064

阿国 068

くのいち 072

雑賀孫市 076

武田信玄 080

伊達政宗 084

濃姫 088

服部半蔵 092

森蘭丸 096

羽柴秀吉 100

今川義元 104

本多忠勝 108

稲姫 112

第三章 副将人別帖 ふくしょうにんべつちょう 117

副将完全資料集 118

激・幕間無双		
その壱	三國無双武将たちの……実力を見よ!ってとこかね♪	036
その弐	忍びの極意は……千変万化なり～♪	116

折り込み特典：無双演武総覧＆副将獲得名簿

第一章

武士心得始

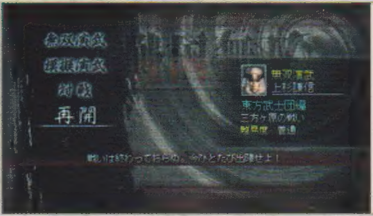
ぶしこころえはじめ

選べるメニューは三種類

タイトル画面から選べるメインメニューには、「合戦」「各種設定」「宝物庫」の3種類がある。それぞれのメニューで何ができるのかを解説するので、しっかりと把握してからゲームを始めてほしい。

合戦 演武と対戦が楽しめる

「合戦」では「無双演武」と「模擬演武」、「対戦」をプレイできる。2種類の演武は、シミュレーションとアクションという2つのゲーム要素から成る、従来の『戦国無双』とはひと味違ったモード。無双シリーズをやり込んだプレイヤーでも十分に楽しめる内容となっているのだ。また、PSPの通信機能を活かした「対戦」は、最大4人で遊べるのが魅力といえる。



合戦メニューでは中断データがあると「再開」も選べる。

無双演武・模擬演武でシナリオをプレイ

「無双演武」は、無双武将（P.008参照）ごとの物語（軍団ストーリー）をプレイするモード。軍団ストーリーには基本的に複数のシナリオがあり、全シナリオをクリアすると1つの軍団ストーリーをクリアしたことになる。一方の「模擬演武」は、無双演武で出現済の1シナリオをプレイするもので、こちらはストーリーに関係なく好みの武将でプレイが可能だ。

マップ上で起こるイベントが、シナリオの醍醐味の1つ。

対戦で友達と腕を競う

2〜4人のプレイヤーで遊べる「対戦」には「連破」と「奪取」という2種類の遊び方がある。連破は特定の敵を一定数撃破するまでの早さを、奪取は倒した敵が落とす黄金アイテムを集める早さを競うものだ。詳しくはP.035の解説を読んでほしい。なお、対戦プレイ終了時には、相手の連れている副将（P.012参照）を獲得することができる。

画面の左側に順位が表示される。これで戦況を確認するのだ。

武将列伝	武将名（生没年）	このスペースには、本作に登場するキャラクターの史実を無双武将→副将の順に紹介している。実際に活躍した戦いや生き様などを知ることで、彼らへの理解を深めてほしい。なお記録が少ない武将や諸説ある武将に関しては、もっとも有力とされる説を採用している。

各種設定 難易度調整やデータ管理を行える

「各種設定」では、ゲームの難易度などを設定する「環境設定」が重要。特に難易度は、敵の強さや副将の獲得(P.012参照)にかかわるので、ここで変更できることを把握しておくこと。なお、「メモリースティック™」ではゲームデータのセーブやロードを行うことができる。ここ以外にも右記のタイミングでセーブやロードができることを覚えておこう。

セーブ(ロード)ができるタイミング

[illegible]

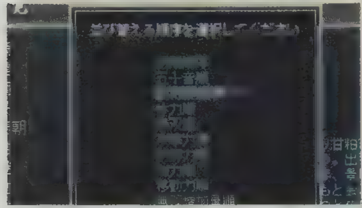
環境設定でできること

難易度	ゲームの難易度を天国<やさしい<普通<難しい<地獄の5段階に設定できる
敵体力ゲージ	敵の体力ゲージを「表示する」か「表示しない」のいずれかに設定できる
操作設定	アクションの操作タイプ P.016参照 をタイプAかタイプBのいずれかに設定できる また、ボタン配置を自由にカスタマイズすることも可能
サウンド設定	BGM音量と効果音音量の大きさを設定できる

宝物庫 入手した武器や副将を確認

「宝物庫」では、シナリオをプレイして獲得した武将の武器や副将の一覧などを確認できる。なかでも「副将一覧」では「現在獲得している人数／最大人数」が表示されるので、副将のコンプリートをめざす際は、ここで残り人数を確認しながら進めよう。

また「チュートリアル」を選べば、演武の進め方や術符(P.026参照)などの解説も閲覧できる。演武を開始する前に見ておくといいだろう。



副将一覧で△ボタンを押すと、並び順を変更できる

武器一覧では、獲得した武器の説明を確認可能

携帯サイトで無双副将を獲得

「副将一覧」でSTARTボタンを押すと、パスワード入力画面に切り替わる。この画面のいちばん上に表示される携帯入力用キーを得て、『戦国無双』の携帯サイトにアクセスし、画面の指示にしたがってパスワードを取得しよう。このパスワードを入力画面に入力すれば、無双副将(P.012参照)を獲得できるのだ。

携帯サイトへのアクセス方法

[illegible]	【メニューリスト】→【待受画面／iアプリ待受／フレーム】→【ゲーム】→【戦国無双】
[illegible]	【メニューリスト】→【壁紙・待受】→【ゲームキャラ】→【戦国無双】
[illegible]	【EZトップメニュー】→【ホビー&カルチャー】→【画像・キャラクター】→【TV・ゲーム】→【戦国無双】

武将列伝	真田幸村 (1567~1615)	武田家の重臣 真田昌幸の次男 関ヶ原の戦い、および大坂の陣では豊臣側で勇戦し、特に大坂夏の陣では大軍の待つ敵本陣に突撃 寡兵ながらも徳川家康を窮地に追いつめた。その獅子奮迅の働きぶりをたたえられ、「日本一の兵(つわもの)」と呼ばれる。

無双演武の進め方

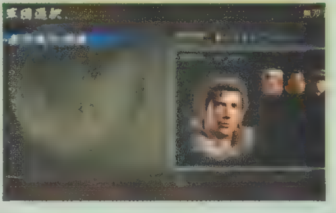
武将ごとの物語を体験する、本作のメインモード「無双演武」。基本的な知識として、開始から終了までの流れをつかんでおくことはもちろん、武将や軍団ストーリーを増やす方法についても知っておこう。

無双演武の流れ

1 使用武将と軍団ストーリーを選択

P.008

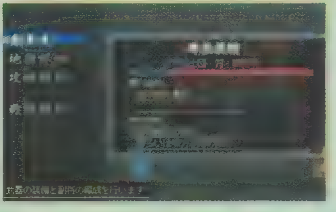
操作する武将を決めると、プレイできる軍団ストーリーが表示される。挑戦する軍団ストーリーを決定すれば、そのなかのシナリオが開始されるのだ。このとき、選んだ軍団ストーリー内にすでにクリアしているシナリオがあれば、とばして始めることができる。なお、軍団ストーリー選択時に表示される難易度(☆)は、ストーリー内の全シナリオの難易度を総合的に評価したものだ。



2 装備する武器と同行する副将を決定

P.010、012

シナリオ開始直前には、シナリオに参加する無双武将たちの会話シーン(幕間)が発生する。これが終わると、戦闘の準備を整える画面に切り替わる。この画面でできることで特に重要なのが、装備する武器やサポートメンバーである副将を選別する「身支度」だ。ここで万全の準備をすればスムーズにゲームを進めることができる。あわせて「地図詳細」や「攻略指南」でシナリオクリアのヒントも見ておこう。



3 タクティカルパートで敵陣へ攻め込む

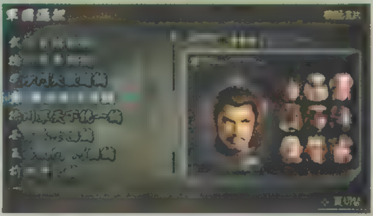
P.022

シナリオを開始すると、マップ画面で武将を操作するタクティカルパートとなる。このパートでの目的は、シナリオごとに定められた勝利条件を満たせるように、武将を進軍させること。なお、敵陣に踏み込んだり、敵軍団と遭遇するとアクションパートに移行して小戦闘が発生する。また、タクティカルパートでは術符や地形といった要素を利用することで、効率よく進軍することが可能となるのだ。

武将列伝	前田慶次 ????〜1612	本名を前田利益といい、信長に仕えた前田利家の義理の甥にあたる。風流を好む武人だったが、人を驚かす奇抜を好んだことから「傾奇者」からきた[illegible]の異名をとった。関ヶ原の戦いでは前田家の宿敵である西軍の上杉軍に属し、[illegible]戦功をたてたといわれている

無双武将と軍団ストーリーを増やすには

最初に選べる無双武将は、真田幸村や織田信長などの6人だけで、それぞれが挑める軍団ストーリーも1つしかない。選べる武将やプレイできる軍団ストーリーは、ゲームを進めて軍団ストーリーをクリアしていけば増える仕組みになっているのだ。詳しい出現条件は、折り込み特典の「無双演武総覧」で紹介しているので、そちらを参照してほしい。



4 アクションパートで敵軍団とバトル

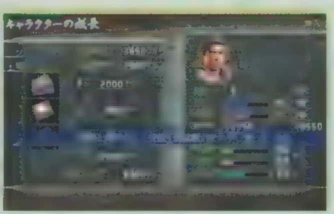
P.028

多彩なアクション操作を駆使して、敵軍と戦うパートがアクションパート(小戦闘)だ。ここではミッションが発生し、成功条件を満たせば勝利となる。小戦闘終了後はふたたびタクティカルパートにもどるのだが、戦闘中に体力ゲージがなくなるとゲームオーバーとなってしまう。また、小戦闘の評価がタクティカルパートの進軍力に影響するので、素早く敵陣に攻め込めるよう、できるだけ高評価をめざして戦おう。

5 シナリオクリアで無双武将が成長

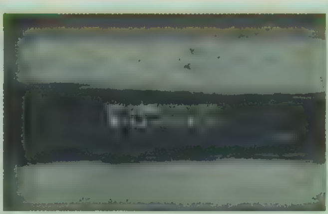
P.032

3と4を繰り返してシナリオを進めていき、勝利条件を達成すればシナリオクリアとなる。クリア後は、新たな武器や副将の獲得、階級や能力の上昇、戦闘能力を高める技能の習得など、あらゆる点において無双武将がパワーアップするのだ。そして、すべての成長確認が終了するとセーブができるほか、シナリオによっては開始前と同様に幕間が発生し、会話シーンを楽しむことができる。



6 全シナリオを終えたら、新たな戦場へ

シナリオのクリアを重ねて、ストーリー内の全シナリオを制覇すれば、この軍団ストーリーは終了。このときに特定の条件を満たしていると、新たな軍団ストーリーや使用できる無双武将が追加される。こうして追加される軍団ストーリーをクリアしていき、最終的に特定の軍団ストーリーを終えれば、晴れてエンディングとなるのだ。ちなみに、軍団は3つに分かれており、それぞれにエンディングが用意されている。



武将列伝

織田信長 (1534～1582)

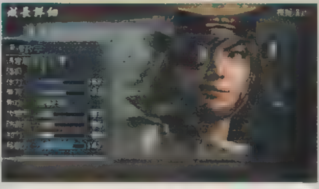
幼少のころから「うつけ」と呼ばれた尾張の戦国大名。桶狭間の合戦で今川義元を破り、天下取りに名乗りをあげた。鉄砲を活用した革新的な戦術を採用するなど、時代の先端をゆく奇才の持ち主。しかし天下統一を目前に、配下の明智光秀に討たれ、その生涯を閉じた。

無双武将の能力

戦場に赴く前に、まずは己の分身となる無双武将について理解しておこう。能力や階級の意味はもちろん、習得すればパワーアップできる技能についても、その仕組みを把握しておくこと。

武将の各種能力を把握しよう

武将情報には各種能力、階級、得意属性の3つがある。まず各種能力は、戦闘時の耐久力など武将自身の強さに影響する数値。この能力は武将の成長にともない上昇していく。下表でそれぞれの意味を確認しておこう。次に階級。これは武将の格を表す数値で、1～20までの段階がある。階級が上がれば戦場に連れていける副将の人数が増えるなど、有利に戦えるようになるのだ。残る得意属性には、その武将が得意とする属性(P.011参照)が表示され、これを持つ武器を装備するとより効果が高くなる。



一部の能力値は、武将選択時、△ボタンを押すことで確認することができる

能力の意味

体力	体力ゲージ(P.028参照)の長さに影響。ゲージは主にアクションパート中に敵の攻撃を受けることで減少し、0になるとゲームオーバーになるが、握り飯(P.030参照)や特定の術符(P.026参照)で回復できる
無双	無双奥義(P.019参照)を使うために必要な無双ゲージ(P.028参照)の長さに影響。無双奥義はゲージ最大時しか使えないゲージが長いと溜まるまでに時間がかかるが、そのぶん無双奥義の発動時間が長くなる
攻撃力	敵を攻撃したときに与えるダメージに影響する
防御力	敵からの攻撃で受けるダメージに影響する
知力	攻撃系の術符(P.026参照)使用時の威力や、敵に術符を使用されたときに受けるダメージに影響する
移動力	移動の速さ、ジャンプの高さ、緊急回避(P.021参照)の距離に影響する

武将の成長の仕組み

武将は、階級上昇時の体力および無双ゲージの成長(P.032参照)や、撃破ボーナスで得られる能力アップ(P.030参照)などで成長していく。各武将にはパワー、スピード、バランスのいずれかの成長タイプが決められており、タイプごとに撃破で得やすい能力が決まっているのだ。たとえば前田慶次のようなパワー型なら、攻撃力と知力を得やすいという特徴がある。武将ごとの成長タイプは第二章「戦国傑士録」(P.037参照)で紹介しているので、どの能力が上がりやすいかを確認して使う武将を決めよう。

多少ではあるが、撃破ボーナス時に得られる術符も、成長タイプによって違いが出る

武将列伝 明智光秀(1528～1582)
15代将軍足利義昭のもとで京都奉行の要職を務めたのち、信長の家臣となる。知勇・礼節を兼ね備えた信長配下筆頭として活躍したが、後年謀反を起こし信長を襲撃。主君の打倒に成功する。しかし、仇討ちを挑んだ秀吉との決戦に敗れ、短い天下を終えた

技能習得でパワーアップ

技能とは、敵軍団長撃破時などに手に入る「武芸書(P.024参照)」や階級上昇によって、シナリオクリア後に習得できる特殊な能力のこと。攻撃の威力を高めるもの、防御面を強化するものなどさまざまな種類があり、習得するだけで効果を発揮するのが魅力だ。また、一部の技能には段位があり、奥義撃破数を稼ぐことで上昇し、その効果が高まる(P.033参照)。なお、習得した技能を忘れることはないが、技能を無効化したい場合は武将選択時に□ボタンで一覧を表示し、技能を選んで△ボタンを押せばいい。

無効化した技能を有効にもどしたいときは、再度技能を選んで△ボタンを押そう

技能一覧(効果の赤字は参照ページで詳しく説明している)

分類	名称	段位上昇	効果	参照ページ
猛攻	激昂	あり	体力ゲージが赤いときにダウンから復帰すると、一定確率で攻撃力が10秒間2倍になる(※1)	—
	居合	あり	攻撃が当たる範囲が広くなる	—
	怒髪	あり	無双ゲージが溜まりやすくなる	—
	硬骨	あり	敵の攻撃を受けてもふらつきにくくなる	—
	鉄壁	あり	矢や鉄砲などの間接攻撃を受けてもふらつかなくなる	—
	一の太刀	あり	カウンター攻撃の威力が上がる	019
	烈破	なし	無双奥義発動時の衝撃波で敵のガードを弾く	—
	霞割り	なし	追い討ち攻撃で出る衝撃波の威力が上がる	018
武技	虎乱	あり	無双奥義の威力が上がる	—
	錬気	あり	チャージ攻撃の威力が上がる	018・020
	皆伝	なし	無双奥義がつねに無双秘奥義になる	019
	無刀取り	なし	移動時に敵の攻撃を自動でガードする	021
	乱撃	なし	コンボ数により与えるダメージが増加する	028
	一閃	なし	受け返し攻撃に修羅属性がつく	011・021
	我流	なし	無双秘奥義発動中の属性がすべて修羅属性になるほか、[illegible]で修羅属性が発動する	011・019
[illegible]	忍耐	あり	体力ゲージが赤いときにダウンから復帰すると、一定確率で防御力が10秒間2倍になる(※1)	—
	千里眼	あり	高性能の武器を獲得しやすくする	—
	薬活	あり	「握り飯」獲得時の体力ゲージ回復量が増える	—
	燕返し	あり	一定確率でカウンター攻撃が発動(※1)	—
	脱兎	あり	体力ゲージが赤いときにダウンから復帰すると、一定確率で移動力が10秒間上昇する(※1)	—
	意地	なし	敵の攻撃を受けても気絶しなくなる	—
	蜻蛉返り	なし	敵の攻撃で吹き飛ばされたときに自動で受け身をとる	021
	いなし	なし	敵の攻撃をガードした際、ガードを弾かれなくなる	—
	逃げ水	なし	チャージ攻撃の最中に緊急回避の入力が可能となる	021
	見切り	なし	弾き返しの範囲が広がり、さらに銃弾も弾けるようになる	021
属性	袈裟斬	あり	□□□□の操作で属性攻撃が発動可能になる(※2)	011・018
	上撃	あり	□△の操作で属性攻撃が発動可能になる(※2)	—
	空撃	あり	□△△の操作で属性攻撃が発動可能になる(※2)	—
	落撃	あり	□△△△の操作で属性攻撃が発動可能になる(※2)	—
	気絶	あり	□□△の操作で属性攻撃が発動可能になる(※2)	—
	追討	あり	□□△△の操作で属性攻撃が発動可能になる(※2)	—
	致命	あり	□□△△△の操作で属性攻撃が発動可能になる(※2)	—
	巻討	あり	□□□△の操作で属性攻撃が発動可能になる(※2)	—
	加護	あり	敵の属性攻撃に対する耐性がつく	—
	覚醒	なし	無双秘奥義発動中の属性レベルが上昇する	011・019
[illegible]	八双跳び	なし	くのいちと服部半蔵専用の技能で、二段ジャンプを使用できる(無効にはできない)	017

※1:段位が上がると、発動確率が上がる　※2:段位が上がると、属性レベルと発動確率が上がる

武将列伝 石川五右衛門(????～1594)

伊賀出身で忍術を習得していたといわれる盗賊。天下人となった秀吉の命を狙うが失敗し、京都の三条河原で釜ゆでの刑に処せられたとされる。現代に伝わる五右衛門の逸話の多くは、五右衛門を題材とした歌舞伎演目「金門五山桐(きんもんごさんのきり)」によるものが大きい。

武器を知る

武将が装備する武器には第一〜第四武器の4段階があり、段階が高いほど攻撃力が高い。しかし、武器の性能は段階だけで決まるわけではなく、付加効果や属性などさまざまな要素が影響するのだ。

武器の入手方法

武器はシナリオ中に「桐箱(P.024参照)」を入手していると、シナリオクリア後に獲得できる。「桐箱」は敵軍団長を撃破したときに手に入ることが多いので、なるべく多くの敵と戦うようにするといい。また、葛篭(つづら)や埋蔵品(P.025参照)といった特定の地形からも入手できる。武器を集める際は、マップ上をくまなく探索してみることも大切だ。

武器は3つしか持てないので、取捨選択するしかない

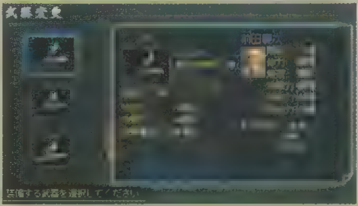
付加効果で武将の能力が高まる

獲得した武器には、「体力+」や「知力+」などの付加効果がつく。1つの武器に付加される効果は最大4種類で、各効果の最大上昇値は決まっているが、「何種類の効果がどの数値でつくのか」はランダム。したがって、同名の武器でも強さは異なるのだ。

なお、副将技能(P.013参照)の「目利き」や「大吉」を持つ副将を同行させたり、技能の「千里眼」を習得すれば、高性能な武器を得やすくなる。強力な武器の獲得を主眼においてプレイする場合は、これらの準備を整えてから挑んだ方がいいだろう。

付加効果の種類

体力＋	50	体力ゲージが増加
無双＋	50	無双ゲージが増加
攻撃力＋	75	攻撃力が増加
防御力＋	75	防御力が増加
知力＋	75	知力が増加
移動力＋	50	移動力が増加
攻撃範囲＋	75	攻撃が当たる範囲が広くなる
無双増加量＋	75	無双ゲージが溜まる量が増加



第一武器でも攻撃力＋ーがつけば非常に強力だ

数値の高い付加効果は、色が変わるので判別しやすい

武将列伝	上杉謙信 (1530〜1578)	「越後の龍」と称された軍神。毘沙門天を崇拝し、武田家や北条家といった有力大名と、関東甲信越で激戦を繰り広げた。なかでも宿敵・武田信玄と相対した川中島の戦いでは、敵本陣を急襲し、信玄との一騎討ちに挑んだという伝説がある

属性効果で戦闘能力がアップ

付加効果と同様、武器にランダムでつくのが属性だ(修羅属性を除く)。属性は攻撃時に条件を満たすことで発動し、追加ダメージを与えたり、敵の動きを止めるなどの効果を発揮する。また、属性にはレベルがあり、レベルによって属性攻撃の効果が高まる。特定の技能や副将技能などでレベルが上がるので、属性攻撃を狙う場合は活用していきたい。

[illegible]

属性の種類

紅蓮	敵を炎に包み、追加のダメージを与える		夜叉	まれに与えたダメージの一部を吸収し、体力が回復	
閃光	一定範囲内の敵に雷を落とし、広範囲を攻撃		修羅	一定確率で敵一般兵を一撃で倒し、敵武将には大ダメージを与える。武器にはつかず、特定の技能や副将技能でのみ発動	
凍牙	一定確率で敵を凍らせ、一定時間動けなくする				

属性攻撃を発動する方法

装備している武器に属性がついているだけでは、属性攻撃を使うことはできない。まずは属性攻撃が可能な属性系技能を習得していること。さらに無双ゲージが最大まで溜まっていることが条件だ。これらがそろった状態で技能のコマンドを入力すると属性攻撃ができる。たとえば、◉×4の入力で属性攻撃が発動する「袈裟斬」を習得しており、武器に属性がついているうえで無双ゲージが溜まっていると、◉×4を入力したときに属性攻撃が発動するのだ。

属性系統の技能は、階級の上昇によって習得できる(P.033参照)。階級が上がって技能を習得したら、どのコマンド入力で発動するのかを確認するといい。

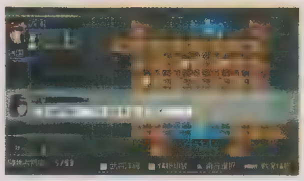
属性攻撃発動の条件

[illegible]

[illegible]紅蓮の属性がついている

第四武器の入手方法とは？

各武将にはそれぞれ4種類の武器があるとすでに述べたが、第四武器だけは普通にプレイしているだけでは入手できない。ゲームの難易度を「難しい」以上にして、各武将ごとに定められたシナリオで、特定の条件を満たさないと手に入らないのだ。難易度が「難しい」以上だと敵が非常に強くなるので、何はともあれ武将を成長させておくことが必須だ。



各武将につながりが深いシナリオに挑んでみよう

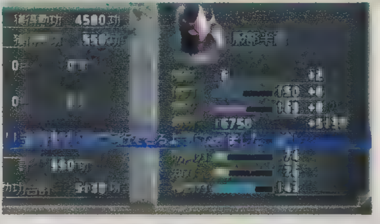
人物列伝 お市(1547～1583) 信長の妹で、美貌の持ち主とされる。近江の浅井長政に嫁ぐも、その浅井家が信長に滅ぼされるという悲劇に巻き込まれ、織田家にもどることになった。本能寺の変後は信長配下の柴田勝家と再婚するが、勝家が秀吉に敗北すると、ともに自害した

副将で無双武将をサポート

無双武将の配下として、戦場に連れていける心強き荒武者たち。彼らはプレイヤーと一緒に戦うだけの存在ではなく、武将の能力を高めるサポート的な役割も担ってくれるのだ。

副将の種類と同行人数

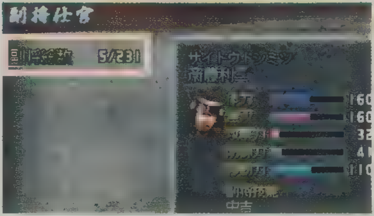
全231名いる副将は最大で4人まで連れていけるが、副将には通常副将と無双副将の区分があり、それぞれ同行できる人数が異なる。無双副将とは操作キャラクターとして使える19名の武将と徳川家康、浅井長政の計21名のことで、彼らだけはどんなに階級が上がっても1人しか選べないのだ。なお、操作キャラクターと同名の無双副将は選択できない。



同行可能人数は階級が5になると2から3に増加する

敵武将を倒して仲間にしよう

戦場に連れていける副将は仲間となった武将のみ。初めからいる4人を除き、彼らを仲間にするには戦場で当人を倒したうえでクリアしなければならない。しかもこれで確実に仲間になるわけではないのだ(下記参照)。また、仲間にした副将はどの武将でプレイする場合も選択可能。つまり、仲間にしてしまえば階級に関係なく連れ歩けるのだ。



副将獲得時に「現在の総獲得人数」を確認できる

仲間にする方法と参入の仕組み

仲間にする方法

[illegible]

[illegible]

[illegible]

参入の仕組み

[illegible] P118 [illegible]

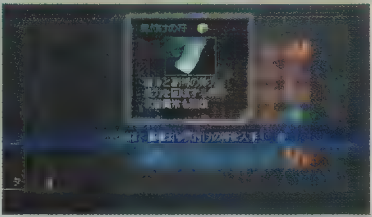
[illegible] P.33参照

第一章◎武士心得始

武将列伝	阿国 (????～????)	別名「出雲の阿国」と呼ばれた、出雲大社の巫女。全国を巡業して舞いを披露し、出雲大社の復興費用を集めたとされる。当時は非公認であった女性の歌舞は評判を呼び、彼女の舞台は「阿国歌舞伎」という名で語り継がれた。これが現代の歌舞伎の祖といわれている。

副将の能力を知ろう

副将にも無双武将と同様に体力や攻撃力などの能力値があるが、無双武将と違ってこれらの数値は難易度によって変化する。難易度が低く敵が弱いときは低めの数値となり、敵が強ければ高くなるのだ。そして、副将は自動的に無双奥義や属性攻撃(無双副将のみ)を駆使して戦ってくれる。倒されることは少ないので、安心して戦わせよう。



副将の体力は、特定の術符で回復させることが可能だ

副将技能による恩恵が最大の魅力

すべての副将は、無双武将をサポートするための副将技能を1～3つ備えている。その種類は「攻撃力+」や「移動力+」など無双武将の能力値を補正するものから、馬に乗った状態で戦闘を開始できるものなど、どれも役立つものばかり(一覧はP.014に掲載)。この副将技能によるサポートが、同行時の最大のメリットといっても過言ではない。

副将が倒されても、副将技能の効果は継続される

調子によって能力補正値が変動

副将には調子という固有の能力があり、副将選択時に名前の右側に☆の数で表示される。調子には4段階あり、ゲーム起動時やシナリオクリア時に変動するのだ。調子が変動すると、それにともなって戦闘時の強さや「体力+」などの能力補正技能の効果も変化する。たとえば、「体力+2」を備えた副将の調子が1から2に上がると、技能の効果も1段階上がって「体力+4」になるのだ。

調子の段階による能力補正技能への影響

[illegible]		[illegible]
3	★★★	2段階上がる
2	☆☆	1段階上がる
1	☆	変化なし
0		1段階下がる

『真・三國無双』の武将が参戦

武将の階級が20になると、「真・三國無双副将の獲得能力を～」と表示される。その武将で、無双と模擬どちらでもかまわないので演武に挑戦し、何らかのシナリオをクリアしてみよう。まれに『真・三國無双』シリーズに登場した武将が副将になってくれるのだ。なお、三國無双副将の扱いは無双副将と同じで、通常の無双副将を含めて1人しか連れていけない。

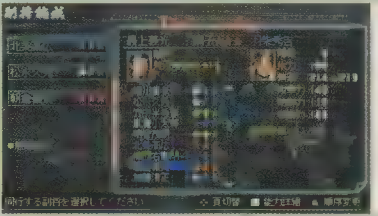
前田慶次と呂布の共闘など夢の共演も可能だ

武将列伝 くのいち (????～????)

「くのいち」とは女忍者全般を指す通称。「女」という字を分解したという説や、伊賀忍術の秘伝書に「久ノ一術」という女忍者を記述した項目があることが起源とする説など諸説ある。本作では、真田幸村の影となって使命を果たす、明るい性格のキャラクターとして描かれる

副将技能を系統別に紹介

下表は全副将技能を能力補正とその他の2つに大別し、同系統の技能ごとに区分したものだ。能力補正技能については、副将の調子によって補正段階が変わるため、調子が3のときにしか出ない段階を含む全段階を掲載した。なお、大半の技能は効果や発生確率が重ねがけできる。より高い効果を得たければ、同じ技能を持つ副将を複数同行させよう。



その他の技能は、どの副将も0～1つしか備えていない

能力補正技能一覧

系統	名称	効果
体力ゲージ補正	体力−5	体力ゲージの上限が5低下する
	体力+2	体力ゲージの上限が2上昇する
	体力+4	体力ゲージの上限が4上昇する
	体力+6	体力ゲージの上限が6上昇する
	体力+8	体力ゲージの上限が8上昇する
	体力+10	体力ゲージの上限が10上昇する
	体力+15	体力ゲージの上限が15上昇する
無双ゲージ補正	無双−5	無双ゲージの上限が5低下する
	無双+2	無双ゲージの上限が2上昇する
	無双+4	無双ゲージの上限が4上昇する
	無双+6	無双ゲージの上限が6上昇する
	無双+8	無双ゲージの上限が8上昇する
	無双+10	無双ゲージの上限が10上昇する
	無双+15	無双ゲージの上限が15上昇する
[illegible]	攻撃力−5	攻撃力が5低下する
	攻撃力+2	攻撃力が2上昇する
	攻撃力+4	攻撃力が4上昇する
	攻撃力+6	攻撃力が6上昇する
	攻撃力+8	攻撃力が8上昇する
	攻撃力+10	攻撃力が10上昇する
	攻撃力+12	攻撃力が12上昇する
	攻撃力+15	攻撃力が15上昇する
	攻撃力+20	攻撃力が20上昇する
防御力補正	防御力−5	防御力が5低下する
	防御力+2	防御力が2上昇する
	防御力+4	防御力が4上昇する
	防御力+6	防御力が6上昇する
	防御力+8	防御力が8上昇する
	防御力+10	防御力が10上昇する
	防御力+12	防御力が12上昇する
	防御力+15	防御力が15上昇する
	防御力+20	防御力が20上昇する

系統	名称	効果
知力補正	知力−5	知力が5低下する
	知力+2	知力が2上昇する
	知力+4	知力が4上昇する
	知力+6	知力が6上昇する
	知力+8	知力が8上昇する
	知力+10	知力が10上昇する
	知力+12	知力が12上昇する
	知力+15	知力が15上昇する
	知力+20	知力が20上昇する
[illegible]	移動力−5	移動力が5低下する
	移動力+2	移動力が2上昇する
	移動力+4	移動力が4上昇する
	移動力+6	移動力が6上昇する
	移動力+8	移動力が8上昇する
	移動力+10	移動力が10上昇する
	移動力+15	移動力が15上昇する
[illegible]	無双増加量−5	無双ゲージの増加速度が5低下する
	無双増加量+2	無双ゲージの増加速度が2上昇する
	無双増加量+4	無双ゲージの増加速度が4上昇する
	無双増加量+6	無双ゲージの増加速度が6上昇する
	無双増加量+8	無双ゲージの増加速度が8上昇する
	無双増加量+10	無双ゲージの増加速度が10上昇する
	無双増加量+12	無双ゲージの増加速度が12上昇する
	無双増加量+15	無双ゲージの増加速度が15上昇する
	無双増加量+20	無双ゲージの増加速度が20上昇する
攻撃範囲補正	攻撃範囲−5	攻撃範囲が5狭くなる
	攻撃範囲+2	攻撃範囲が2広くなる
	攻撃範囲+4	攻撃範囲が4広くなる
	攻撃範囲+6	攻撃範囲が6広くなる
	攻撃範囲+8	攻撃範囲が8広くなる
	攻撃範囲+10	攻撃範囲が10広くなる
	攻撃範囲+15	攻撃範囲が15広くなる

その他の技能一覧

系統	名称	効果
[illegible]	松風	屋外シナリオにかぎり、松風に騎乗した状態で小戦闘を開始できる。騎乗時に味方も跳ね飛ばせる
	汗血馬	屋外シナリオにかぎり、汗血馬に騎乗した状態で小戦闘を開始できる。ほとんどの能力が白馬を上回る
	白馬	屋外シナリオにかぎり、白馬に騎乗した状態で小戦闘を開始できる。馬のなかではもっとも能力が低い

武将列伝	雑賀孫市（????～????）	本名を鈴木重秀といい、紀伊を根城にする傭兵集団・雑賀衆を束ねる。射撃を得意としており、鉄砲を利用した戦術で敵対した織田軍を各地で苦しめた。ちなみに「孫市」の名は、雑賀衆の頭領が代々襲名したとされ、後世には複数の孫市がいたと語り継がれている。

[illegible]	[illegible]	[illegible]
属性	炎将	紅蓮属性のレベルを1段階上げる
	雷将	閃光属性のレベルを1段階上げる
	氷将	凍牙属性のレベルを1段階上げる
	闇将	夜叉属性のレベルを1段階上げる
	剣豪	属性攻撃時にごくまれに修羅属性が発動(剣聖の効果と重複する)
	剣聖	属性攻撃時にまれに修羅属性が発動(剣豪の効果と重複する)
術符所持	早駆・地	術符「疾風の式符」を所持した状態でシナリオを開始できる
	早駆・天	術符「乱世の疾風」を所持した状態でシナリオを開始できる
	結界・地	術符「金縛りの式符」を所持した状態でシナリオを開始できる
	結界・天	術符「不動金縛り」を所持した状態でシナリオを開始できる
	猛毒・地	術符「毒牙の式符」を所持した状態でシナリオを開始できる
	猛毒・天	術符「オロチの毒牙」を所持した状態でシナリオを開始できる
	封印・地	術符「封術の式符」を所持した状態でシナリオを開始できる
	封印・天	術符「陰陽五行封術」を所持した状態でシナリオを開始できる
	落雷・地	術符「雷鳴の式符」を所持した状態でシナリオを開始できる
	落雷・天	術符「天神の雷鳴」を所持した状態でシナリオを開始できる
	守戦・地	術符「守護の式符」を所持した状態でシナリオを開始できる
	守戦・天	術符「金剛四方守護」を所持した状態でシナリオを開始できる
	鼓舞・地	術符「奮迅の式符」を所持した状態でシナリオを開始できる
	鼓舞・天	術符「戦鬼奮迅」を所持した状態でシナリオを開始できる
タクティパート	今孔明	攻撃系の術符使用時に、敵軍に与えるダメージが増える
	頑強	敵軍の攻撃系術符で受けるダメージを軽減する
	陣太鼓	シナリオ開始時、自軍全軍の士気が上昇する
	背水	自軍全体の攻撃力が上昇し、防御力が低下する(プレイヤーが関与しないタクティカルパート上での戦闘のみ)
	怒号	自軍全体の攻撃力がまれに上昇する(プレイヤーが関与しないタクティカルパート上での戦闘のみ)
	支援	自軍全体の防御力がまれに上昇する(プレイヤーが関与しないタクティカルパート上での戦闘のみ)
	韋駄天	タクティカルパート上で、つねに2陣以上進軍可能になる(特定の地形をのぞく)
アクションパート	堅牢	小戦闘開始時、まれにプレイヤーの防御力が2倍になる(戦闘中は継続)
	神速	小戦闘開始時、まれにプレイヤーの移動力が2倍になる(戦闘中は継続)
	豪腕	小戦闘開始時、まれにプレイヤーの攻撃力が2倍になる(戦闘中は継続)
	心眼	小戦闘時、戦場に設置されている仕掛け床や地雷(P.030参照)を無効化できる
	酒豪	小戦闘時、副将が20秒ごとに「どぶろく(P.030参照)」を落とす
	座禅	小戦闘時、プレイヤーの無双ゲージがつねに溜まっていく状態になる
	兵糧役	小戦闘時、敵が「握り飯(P.030参照)」を落としやすくなる
	影武者	プレイヤーの体力ゲージがなくなったとき、一度だけ体力ゲージが半分まで回復する
	極意	技能を持つ副将が青く光っているときに、無双ゲージを最大まで溜めて接近すると、無双最終奥義(P.019参照)が発動可能になる
[illegible]	一番槍	アクションパートで、敵が「砂金(P.030参照)」や「小判(P.030参照)」を落としやすくなる
	鍛錬	撃破獲得(P.030参照)で得る、各能力の成長値が上昇しやすくなる(天賦の効果と重複する)
	天賦	撃破獲得時に得る、各能力の成長値が上昇しやすくなる(鍛錬の効果と重複する)
[illegible]	捕縛	撃破した武将が、副将に仕官してくる確率が上昇する
	屈服	撃破した武将が、副将に仕官してくる確率が大きく上昇する
アイテム	盗人の目	埋蔵品(P.025参照)の場所がわかる。また、葛篭(P.025参照)にカーソルを合わせてRボタンを押すと中身がわかる
	大泥棒の目	埋蔵品の場所がわかる。また、葛篭や埋蔵品にカーソルを合わせてRボタンを押すと中身がわかる
	検地	効果の高い術符を入手しやすくなる(技能を持つ副将を複数同行しても、効果は変わらない)
	目利き	高性能な武器を獲得しやすくなる
	吉	運が少しよくなる(運が高いと、高性能な武器を獲得しやすくなる)
	中吉	運がよくなる(運が高いと、高性能な武器を獲得しやすくなる)
	大吉	運がとてもよくなる(運が高いと、高性能な武器を獲得しやすくなる)

副将で無双武将をサポート

武将列伝

武田信玄(1521～1573)

甲斐の国から天下に覇を唱えた、戦国時代を代表する軍略家。上杉家、北条家、今川家といった近隣の強国と矛を交えつつ、甲信地方で勢力の拡大を図った。晩年は東海道を西上して上洛を果たそうとするが、病に倒れ、道半ばにしてこの世を去っている。

アクション操作を身につける

ボタン操作の組み合わせで出せるさまざまな戦闘時のアクションを、移動系、攻撃系、防御系の3系統に分けて解説する。操作方法を確実に身につけて、武将を自由自在に操れるようになろう。

操作タイプは2種類

アクションの操作方法にはタイプAとタイプBの2種類があり、「環境設定」メニューの「操作設定」で変更可能だ。下図の基本操作説明は、ゲーム開始時に設定されているタイプAのもので、タイプBにすると◎ボタンで無双奥義、◎ボタンで通常攻撃を行う点のみが変わる。本書では、タイプAの操作方法を基準に解説している。

操作設定では、ボタン操作配置のカスタマイズも可能

基本操作の説明

※STARTボタンとSELECTボタンを同時に押すと「合戦」のメニュー画面にもどる

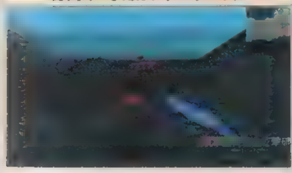
武将列伝　伊達政宗(1567～1636)　幼少時の病気によって右目を失明し、その風貌と才気から「独眼龍」の異名をとった。若くして奥州に一大勢力を築きあげるが、時すでに遅く、関東以西を平定していた秀吉に屈服。秀吉が世を去ったのちは徳川家に恭順し、仙台藩の初代藩主となる

武将を動かす基本アクション

武将自身の足を使った移動系アクションは以下の3種類。これらのアクションには、武将能力の「移動」の値が影響している。そのため、武将が成長していけば移動が速くなり、高くジャンプできるようになるのだ。なお、ジャンプは押しっぱなしでいちばん高く飛び、武将によっては二段ジャンプができたり傘で落下速度を抑えることができる者もいる。

[illegible]

移動アクション

[illegible]	[illegible]	[illegible]
方向キーまたはアナログパッド	Lボタンを押しながら移動	×ボタン
		
入力した方向に走って移動する操作。Lボタンを押せば視点が正面にもどる。	正面を向いたまま移動する。敵をおびき寄せるときに役立つアクションだ。	停止時は真上に、移動時は進行方向に跳ぶ。高さはボタンを押す長さで変化。

騎乗して戦場を駆け抜けろ

「白馬」や「松風」などの馬技能を備えた副将を連れている場合や、敵の乗っている馬を奪えば、馬に騎乗して移動することができる。騎乗時は移動速度が格段に高まるので、素早いクリアが要求されるようなミッション（P.029参照）で非常に役立つのだ。また、騎乗中は敵にぶつかるだけでダメージを与えられる（P.020参照）のも魅力といえる。

移動中に△ボタンを押せば[illegible]攻撃できる

騎乗時の移動アクション

[illegible]	[illegible]	[illegible]
馬のそばで×ボタン／騎乗時に×ボタン	方向キーまたはアナログパッド	Lボタンを押しながら移動
マーク表示時でなければ乗馬はできない。下馬時は馬の左側に飛び降りる。	通常の移動と同様、入力した方向に移動する。小回りできないのが難点。	正面を向いたまま移動する。細かい制御ができるので、攻撃時に便利だ。

武将列伝	濃姫（1535〜????）	美濃の戦国大名・斎藤道三の娘で、本名は帰蝶という。政略結婚で信長に嫁いだが、2人のあいだに子供が生まれることはなかった。その後濃姫が歴史の表舞台に登場することはほぼなく、信長のあとを追って自刃したという説や、大坂の陣の前まで生き延びたとの説もある。

攻撃 戦闘の要となる基本攻撃

攻撃の基本手段は、□ボタンで繰り出す通常攻撃と、通常攻撃に△ボタンを組み合わせて発動する連続チャージだ。さらに、敵集団に斬り込むときはダッシュ攻撃、馬上の敵にはジャンプ攻撃と、その他の攻撃も状況に応じて使い分けていこう。なお、一部の攻撃には敵をその場に倒れさせるダウン、一定時間動きを止める気絶といった効果がある。

通常攻撃・連続チャージの仕組み

通常攻撃

通常攻撃1	通常攻撃2	通常攻撃3	通常攻撃4	通常攻撃5	通常攻撃6
□	□×2	□×3	□×4	□×5~7	□×8

連続チャージ2	連続チャージ3	連続チャージ4
チャージ2-1：□➡△	チャージ3-1：□×2➡△	チャージ4-1：□×3➡△
チャージ2-2：□➡△×2	チャージ3-2：□×2➡△×2	チャージ4-2：□×3➡△×2
チャージ2-3：□➡△×3	チャージ3-3：□×2➡△×3	チャージ4-3：□×3➡△×3

□ボタンを連続で入力していくことで1~8回まで攻撃できる通常攻撃は、基本的に攻撃するまでが速い。攻撃中にスキを突かれて敵の反撃を受けることが少ないため、敵に囲まれた際の対応手段として最適といえる

発動前のスキが大きいが、チャージ2は敵を浮かせる、チャージ3は敵を気絶させる、チャージ4は広範囲をまとめて攻撃できるなどの特徴があり、どれも非常に役立つ。条件を満たせば属性がつく攻撃が多いのも魅力だ

武将によっては特定の攻撃時に追加入力が可能など、ボタン操作が変わる場合がある。また、連続チャージ4−1か2の入力を行うと、自動的に4−Fが発動することがある(詳細はP.037から始まる各武将紹介のページを参照)

その他の攻撃

ダッシュ攻撃

一定距離を移動中に□ボタン

進行方向にダッシュしながら攻撃する。当たった敵を吹き飛ばす技が多い。

ジャンプ攻撃

ジャンプ中に□ボタン

空中から敵を攻撃する。受け身(P.021参照)のときにも繰り出せる。

ジャンプチャージ

ジャンプ中に△ボタン

主に着地と同時に衝撃波を出す攻撃。ダウン中の敵にも当たるのが特徴だ。

武将列伝

服部半蔵 (1542~1596)

本名を服部石見守正成という。後世に名高い伊賀忍軍を率いた頭領。徳川家康に仕え、自身は徳川十六将に数えられる重臣となった。忍びとしての働きもさることながら、姉川の戦いや三方ヶ原の戦いでは槍を振るって活躍し、「鬼半蔵」と呼ばれた剛の者でもあった

攻撃 最強の必殺技「無双奥義」

無双ゲージが最大のときに◎ボタンを押すと衝撃波を放って「無双状態」となり、そのまま◎ボタンを押しつづけることで強力な奥義を繰り出す。無双状態になると、敵の攻撃でダメージを受けても倒されなくなるため、一方的に攻めつづけることが可能だ。無双発動後はゲージが徐々に減り、なくなった時点で終了。また、発動中は自分の動きが速くなり、敵武将以外の敵の動きが遅くなる点も覚えておこう。

無双ゲージが溜まる条件

無双奥義の種類（いずれも無双ゲージ最大時のみ使える）

◎ボタン

攻撃動作の最中にも発動できるため、スキが大きい技の中断にも使える。

体力ゲージが赤いときに◎ボタン

紅蓮属性がつく強力な奥義で、攻撃回数も通常の無双奥義より多い

技能「極意」を持つ副将のそばで◎ボタン

2人で同時に無双奥義を放つ。副将の体が青く光っているときのみ使える。

無双状態で通常攻撃や連続チャージを使用する

無双発動中は、奥義を出す◎ボタン以外の攻撃も可能だ。◎ボタンを押しつづける攻撃だと、武将によっては奥義発動中に移動できなかったり、制御が難しいなどの理由から、狙った敵に攻撃を当てにくい場合がある。そんな場合は、無双状態になったらすぐに◎ボタンを離し、代わりに通常攻撃や連続チャージを使って攻めるという戦法がオススメだ。

スキが大きい攻撃中、発動中なら問題なく使える

カウンター攻撃で与えるダメージがアップ

特定の状況で敵を攻撃すると、ふだんよりも与えるダメージが増加する。これをカウンター攻撃という。発生の条件は「攻撃動作中の敵を攻撃する」「敵の背後から攻撃する」「攻撃が終わって硬直している敵を攻撃する」の3種類。どんな攻撃でも発生するので、積極的に狙っていこう。ちなみに、カウンター攻撃は敵の攻撃時にも発生する。

技能「大刀」を習得すれば威力が上がる

武将列伝

森蘭丸 (1565～1582)	信長の配下、森可成の三男。信長の身の回りの世話をする小姓として仕え、その才を認められて奉行に就いた。信長の不評を買った明智光秀を打ちすえたという逸話も残すなど、小姓の出ながら信長に重用されたが、本能寺の変で信長とともに若い命を散らした

攻撃 武将ごとの特殊チャージを使いこなそう

△ボタンだけの操作で発動する攻撃が特殊チャージだ。攻撃方法は、走りながら武器を振り回す、銃や大砲による間接攻撃を行うなど武将によって異なるが、発動前に溜め動作を行うのはどの武将も共通。なお、ほとんどの特殊チャージが、△ボタンの追加入力で攻撃回数が増えたり、威力が上昇する。

溜めている時間は無防備な状態となってしまう

追加入力によって、攻撃の範囲が伸びる武将もいる

攻撃 馬上からの攻撃で有利に戦う

騎乗時は、武将自身が□ボタンと△ボタンの組み合わせで繰り出す騎乗通常攻撃とチャージ攻撃以外に、馬の力を利用した攻撃も行える。なかでも武将の通常攻撃は、シフト移動で馬を制御しながら使えば敵に当てやすいのでオススメだ。なお、騎乗無双奥義中は、未騎乗時と同様□や△ボタンで攻撃できるほか、馬の移動速度や馬力(攻撃力)が高まる。

階級が4になれば、騎乗特殊攻撃に武器の属性がつく

騎乗通常攻撃・騎乗チャージの仕組み

騎乗通常攻撃	騎乗通常攻撃1 □	騎乗通常攻撃2 □×2	騎乗通常攻撃3 □×3	騎乗通常攻撃4 □×4~7	騎乗通常攻撃5 □×8
騎乗チャージ	騎乗チャージ2 □➡△	騎乗チャージ3 □×2➡△	騎乗チャージ4 □×3➡△		

その他の騎乗攻撃

[illegible]
移動時に敵にぶつかる

敵に当たるだけで、跳ね飛ばせる。松風の場合は、味方も吹き飛ばす。

[illegible]
△ボタン

馬の前脚で踏みつける攻撃。移動中だとジャンプの着地時に発生する。

[illegible]
無双ゲージが最大のときに◎ボタン

発動時に衝撃波を放つ。◎ボタンを押しつづけると前進しながら攻撃する。

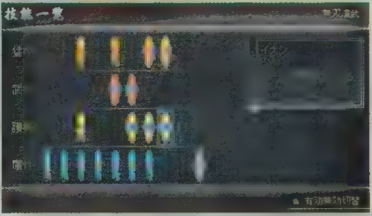
第一章◎武士心得始

アクション操作を身につける

武将列伝 羽柴秀吉 (1536~1598)
元の名は木下藤吉郎。農民でありながら持ち前の才気を活かして信長に仕え、わずか一夜で城を建ててみせるなど無数の戦功を立てる。本能寺の変で信長が討たれたのちは、明智光秀や柴田勝家といった強敵を撃破して、天下統一を果たした。

防御 強敵との戦いでは欠かせない操作

攻撃一辺倒で押し切れるほど、戦いは甘くはない。特に使用する武将の階級が低いときや、難易度が高いシナリオの武将戦などでは、防御や回避行動をおろそかにしていると、あっさり倒されてしまうほどだ。そのため、防御と回避は確実に使いこなせるようになっておこう。なかでもガードと緊急回避、受け身の修得は必須だろう。



…回避の効果は、技能…可能

防御・回避などのアクション

Lボタン（騎乗時も可能）

立ち止まっているときのみ、正面からの攻撃を防ぐ。崩されることもある。

Rボタン（騎乗時は不可）

前転するアクションで、回転中は敵の攻撃をいっさい受けつけない。

空中でLボタン

吹き飛ばされたときに、体勢を立て直して着地する。成功しない場合もある。

ガード中に△ボタン

攻撃を受ける直前にタイミングよく入力すれば、敵の攻撃よりも早く反撃する。

矢や銃弾に対して、△ボタン

矢や銃弾（技能の「見切り」が必要）をタイミングよく攻撃すれば跳ね返せる。

□、△、○、×ボタンを連打

気絶は一定時間で自然回復するが、4つのボタンを連打すれば回復が早まる。

互いの攻撃を弾き合う

プレイヤーと敵武将の攻撃が同じタイミングに出されると、まれに互いの攻撃を弾き合うことがある。その場合、双方とも攻撃が中断されるだけでなく、のけ反り状態となり、しばらくのあいだ無防備になるのだ。のけ反りを回復する手段はないため、立ち直るのを待つしかない。周囲に敵がいる場合は、立ち直りしだい緊急回避ができるようRボタンを連打だ。

無双奥義の発動中なら弾き合いは起きない

武将列伝	今川義元（1519～1560）	足利将軍家とゆかりのある名門の一族に生まれ、「海道一の弓取り」の呼ばれた戦国大名。公家文化に精通した教養人であったとされる。武田家、北条家と三国軍事同盟を結んで後顧の憂いを失くし、念願の上洛を果たそうとするが、桶狭間で信長の奇襲を受けて戦死した

第一章◎武士心得始

アクション操作を身につける

タクティカルパート

シナリオのメインパートが、マップ上で敵軍と戦うタクティカルパートだ。陣地奪取の仕組みや、戦略に影響を与える地形や術符といった要素を解説するので、勝利をつかめるよう熟読してほしい。

マップの情報を読み取ろう

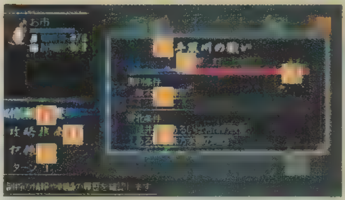
マップ上では、敵味方が入り乱れて互いの陣地を奪い合っていく。そこで、陣地の見分け方や軍団アイコンの種類などを覚えて、戦局を判断できるようになることが大切だ。また、マップ画面でSTARTボタンを押すと表示される戦況情報画面についてもあわせて解説する。中断データの作成や、勝利および敗北条件の確認などを行える、非常に重要な画面なので、ここで見方を確認しておこう。

マップ画面の見方

- プレイヤー軍団
- 自軍総大将軍団
- 敵軍総大将軍団
- 自軍武将軍団
- 敵軍武将軍団
- 自軍侍大将軍団
- 敵軍侍大将軍団・傾奇者軍団

- 青が自陣、赤が敵陣で、明るくなっているところは移動できる範囲を表す。地形の詳細はP.025を参照
- プレイヤー：プレイヤーの武将名と体力ゲージ
- 術符（P.026参照）の「現在所持している枚数／所持可能な枚数」を表す
- カーソルを合わせた地形上の自軍軍団長名と兵力
- カーソルを合わせた地形上の敵軍軍団長名と兵力
- 現在のターン数
- 「自陣数／総陣地数」を表示している
- 地形の詳細。また、特定の技能を持つ副将がいると、葛籠や埋蔵品の中身も表示される
- 軍団長の顔と名前を表示
- 総大将の戦意（P.024参照）を表す
- 軍団の兵力と士気（P.024参照）を表示
- 軍団の状態異常（P.026参照）を表示
- 軍団内の副将を表示。戦闘中に撃破された副将は、顔のグラフィックが黒く表示される
- 副将が備えている能力補正以外の技能

戦況情報画面の見方



- 戦闘の履歴を確認できる
- シナリオをクリアするためのヒントを確認できる
- 中断データを作成できる
- 現在のシナリオ名
- 自軍と敵軍の名称
- ゲージ　現在の両軍の士気で、青が自軍、赤が敵軍を表す
- 条件　シナリオをクリアするための条件
- この条件にいたってしまうとゲームオーバーとなる

武将列伝	本多忠勝（1548～1610）	徳川家康に仕えた猛将で、武田信玄にその胆力を賞賛された剛勇の持ち主。愛槍「蜻蛉切」を振るって三方ヶ原の戦いや関ヶ原の戦いなどで活躍し、徳川四天王の1人に数えられた。50数回の合戦を戦いながら傷1つ負わなかったというエピソードが有名。

シナリオはターン制で進行する

シナリオはプレイヤーが操る武将の行動から始まり、行動を終了するとマップ上の自軍と敵軍が自動で同時に動く。この1セットをターンといい、ターンの繰り返しによってシナリオが進行していくのだ。そして、シナリオごとに定められた勝利条件を達成すればクリアとなるが、シナリオには敗北条件もあり、これにいたってしまうとゲームオーバーになる。

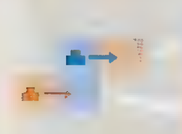
さまざまなイベントが発生

シナリオを進めていくと、イベントが発生することがある。敵軍の増援が現れたり、マップ上の行動できる範囲が追加されるなど、その内容は実にさまざま。なかには勝利条件や敗北条件が変化する場合もあるのだ。これらのイベントは、シナリオ中のメッセージでヒントが出ることが多いので、メッセージ表示を見逃さないようにしよう。

陣地をめぐる攻防を制する

マップ上では、両軍の軍団が互いの陣地を奪い合うが、その仕組みは自軍が敵陣(赤)に進軍すると自陣(青)に、敵軍が自陣に侵攻すると敵陣になるというもの。これにプレイヤーがかかわると、アクションパートに移行して小戦闘が起こり、その勝敗が結果を左右する(図1参照)。なお、陣地は敵対する軍の進軍をさまたげる(図2参照)ので、効率よく敵の陣地を奪っていくことが勝利のカギを握るのだ。

図1　陣地奪取の仕組み



自軍が敵陣に進軍!	プレイヤーが進軍する場合:小戦闘が発生し、勝利すると自陣となる 味方が進軍する場合:敵軍団がいなければ自陣になるが、いる場合はマップ上で戦闘開始。自軍が勝利すれば自陣となる(1ターンでは決着がつかないこともある)
自陣が敵に侵攻された	プレイヤーがいる場合:小戦闘が発生し、勝利すれば防衛成功 プレイヤーがいない場合:自軍がいればマップ上で戦闘となり、勝利すれば防衛成功。自軍がいなかったり、敗北した場合は敵陣となる(1ターンでは決着がつかないこともある)

図2　進軍制限の仕組み

敵味方を問わず、どの軍団も自陣を通るときは基本的に2陣分進軍できる(地形の影響で下がることもある)。そのため、左図のような状況を例に挙げると、2ターンで本陣(P.025参照)に到達されしまい、敗北の危険が大きい

敵陣を通るときは、1陣分しか進めないという制限がある(プレイヤーをのぞく。詳細はP.024参照)。そこで、左図のようにあらかじめ自陣を増やしておけば、敵が本陣に到達するまで4ターンかかるため、比較的安全となる

武将列伝	稲姫 (1573～1620)	本多忠勝の娘で、別名を小松姫。徳川家康の養女として真田幸村の兄・真田信幸に嫁いだ。夫をよく助け、良妻賢母の鑑であったとされる。関ヶ原の合戦では沼田城で夫の留守を守り、敵となった義父の真田昌幸を追い返したという逸話が残っている。

プレイヤーの進軍力は小戦闘の結果次第

プレイヤーの基本進軍力は2陣分だが、敵陣に進軍したり、敵軍団と接触すると小戦闘が発生し、そのミッション(P.029参照)の評価によって進軍力が増減する。さらに、特定の地形や術符の使用などによっても進軍力が変化することもあるのだ(下表参照)。なお、右下図のように小戦闘が連続で起こった場合、2戦目の評価で進軍力が決まる。

術符などで進軍力を高めれば、最大で4陣進軍できる

進軍力に影響を与える要素

[illegible]	[illegible]
ターン開始直前の小戦闘でミッション評価が「優」	3陣
ターン開始直前の小戦闘でミッション評価が「良」	2陣
ターン開始直前の小戦闘でミッション評価が「可」	1陣
[illegible]	[illegible]
副将技能「韋駄天」を持つ副将を連れている場合	※
特定の地形を通る場合	進軍力低下
状態異常「弱体化」になっている場合	1陣確定
戦術符「疾風の壱符」「疾風の弐符」「乱世の疾風」のいずれかを使用している場合	1陣増加
戦術符「士魂の秘符」または「決死の秘符」を所持しており、特定の条件を満たしている場合	3または4陣確定

※最低でも2陣分の進軍力を確保　小戦闘時の評価が優の場合は、この技能は効果を発揮しない

連続小戦闘による進軍力への影響

プレイヤーの行動時、敵陣に進軍して小戦闘のミッション評価で「優」を獲得。これで次のターンは3陣進めることになるが……

プレイヤーの行動終了後に、敵がプレイヤーの陣地に攻め込んできた場合、ふたたび小戦闘が発生する。このとき、「優」以外をとってしまうと、次ターンでの進軍力が下がってしまうのだ。ただし、逆にいえばプレイヤーの行動時に「優」がとれなかったとしても、敵進軍時で挽回するチャンスがあるということ

軍団の情報はこまめにチェック

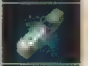
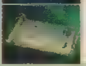
敵軍団がいると、進軍力があまっていても足止めされて、必ず小戦闘が起こる。Lボタンで相手の兵力や士気を調べて、現在の体力で戦っても安全かどうかを判断しよう。特に総大将に挑むときは、必ず戦意を確認すること。戦意が高い総大将は非常に強いので、陣地を多く奪って占拠率を高め、戦意を下げてから挑んだ方がいいのだ。また、自軍軍団長が倒されるとゲームオーバーとなる場合もあるので、自軍の情報もこまめに確認し、危険な状態なら術符で回復するといった対応が必要だ。

総大将の名前の右側にある☆が戦意。3つが最大で、占拠率を高めるごとに1つずつ減る

軍団情報

[illegible]	[illegible]
兵力	兵数に影響し、戦闘や攻撃の術符を受けることで減少する。自軍の兵力は特定の術符で回復できる
士気	敵の強さに影響。主に軍団撃破時や、陣地・詰所の制圧で上昇し、相手に詰所を制圧されると低下
戦意(敵総大将のみ)	総大将とその配下の強さに影響。プレイヤーの陣地占拠率が上がると低下し、下がると上昇する

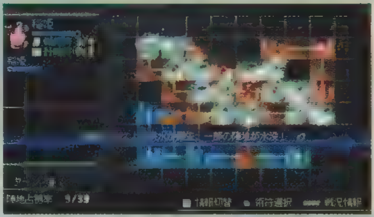
敵軍団長が落とす主なアイテム(術符を除く)

	[illegible]	[illegible]
	金塊	クリア後に勲功(P.033参照)を1000獲得。勲功200の「小判(P.030参照)」を落とす者も
	桐箱	シナリオクリア後に武器を入手できる
	武芸書	シナリオクリア後に技能を習得できる(覚える技能は武芸書の名前と同じもの)

武将列伝　徳川家康(1542~1616)　今川義元の人質になるという苦難の幼少期を過ごすが、義元の死後は信長と同盟を結び、東海地方を中心に勢力を伸ばした。本能寺で信長が討たれたあとは秀吉に臣従、そして秀吉も世を去ったのち、関ヶ原の戦いで石田三成率いる西軍を撃破して天下の覇権を握った。

地形情報を把握しよう

マップはさまざまな地形で構成されている。進入することで特定のミッションが発生する詰所や本陣(P.029参照)といったものから、アイテムが手に入る葛篭や埋蔵品、クリアするためのイベントにかかわる門や雪山など、それぞれに特徴があるので下表の一覧で確認しておこう。特に通過できない地形や、進軍力が下がる地形については要チェックだ。



計略符(次ページ参照)の使用で地形が変化することも

地形一覧

[illegible]	進軍への影響	[illegible]
浅瀬	1陣しか進めない	戦術符「水歩の秘符」がないかぎり、1陣しか進めない地形
一方通行	ー	矢印の向いている方向へ進むと、その先からはもどってくることができない
大岩	進入不可	計略符「雪崩の計」を雪山に使って雪崩を起こせば範囲上の大岩が消失し、通行可能となる
階段	ー	屋内マップで登場。上ると下層にもどることはできない
大筒	進入不可	着弾地点に向けて砲撃をする地形。計略符「発破の計」で破壊でき、直線上の着弾地点も消える
蔵	ー	隠されていることが多い。小戦闘後に「武芸書」などのアイテムが手に入ることがある
仕掛け部屋	ー	屋内マップで登場。小戦闘時、槍が飛び出す仕掛け床が配置されている。槍に触れるとダメージを受け、ダウンする
地雷	ー	小戦闘時、地雷が至るところに配置されており、接触するとダメージを受けて吹き飛ぶ
自陣	敵軍通過不可	自軍軍団がいない状態で敵軍に攻め込まれると敵陣となる
敵陣	ー	プレイヤーが進軍すると小戦闘が発生し、勝利すれば自陣となるほか、自軍が進入すると自陣となる
水門	進入不可	計略符「水禍の計」をこの地形に使用すれば、浅瀬と深瀬が入れ替わる
竹林	ー	この地形にいる軍団は目視できない。戦術符「火炎の壱符」などで焼き払えば、通常の陣地となる
着弾地点	1陣しか進めない	小戦闘時に砲撃が行われ、当たるとダメージを受け吹き飛ぶ。ターン開始時にいると体力と兵力が減る
葛篭	ー	アイテムが隠されている箱。中身は術符や「桐箱」「金塊」などで、通過するだけでも入手可能
詰所(自軍)	敵軍通過不可	詰所頭を守りながら攻めてきた敵と戦うことになる。制圧されると敵軍詰所になり、自軍の士気が低下
詰所(敵軍)	自軍通過不可	制圧すれば自軍の詰所となる。また、制圧した軍団の士気が上昇するほか、「小判」を入手できる
堤防	進入不可	計略符「発破の計」をこの地形に使うと、マップ上の一部の地形を浅瀬にすることができる
寺	ー	特定のシナリオで、クリアするために制圧する場所。制圧すると進軍力が上がったり、兵力が徐々に回復する
抜け道	ー	進入すると、マップ上の別の場所にある抜け道までワープできる
橋	ー	移動には特に影響しない。小戦闘時、橋の上で戦うことがある
深瀬	進入不可	進入することはできないが、計略符「水禍の計」を水門に使えば、浅瀬と切り替えることができる
ふすま	ー	屋内マップで登場。この地形上では必ず進軍が止まり、次ターンにその先へ進むと、今までいた場所が見えなくなる
復帰地点	進入不可	計略などのイベントで強制的に移動させられた軍団が復帰する場所
船着場	ー	進入すると、水色のラインで結ばれているもう片方の船着場まで移動できる
本陣(自軍)	敵軍通過不可	自軍総大将がいる陣地。敵に攻め落とされるとゲームオーバーとなる
本陣(敵軍)	自軍通過不可	敵軍総大将がいる陣地。進軍時は総大将撃破のミッションが発生する。総大将がいないこともある
埋蔵品	ー	ふだんは見えないが、副将技能「大泥棒の目」があると目視可能。待機もしくは通過するとアイテムを入手
門	進入不可	計略符「開門の計」があれば開くことができる。一度開けば自由に通過できるが、敵が閉めることもある
雪山	進入不可	計略符「雪崩の計」を使う対象で、大岩を壊して道を切り開く際に重要となる地形

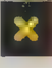
武将列伝

浅井長政 (1545〜1573)	近江の戦国大名。信長の妹・お市を妻に迎え、織田家と同盟を結んだ。しかし、親交があった朝倉家が織田家と対立したため、やむなく信長と敵対。姉川の戦いで織田・徳川連合軍に決戦を挑むが、友軍の朝倉家が徳川軍に崩されて敗北に追い込まれた

術符の種類と入手方法

術符には戦術符と計略符の2種類があり、ターン開始時に△ボタンを押せば、所持している術符を何枚でも使える。戦術符は敵を攻撃したり、自軍を回復するなど軍団に影響を及ぼすもので、計略符は地形を変化させるもの。このうち攻撃系の戦術符のみ知力によって威力が変化するのだ。術符は主に葛篭や埋蔵品からか、敵軍団撃破時、撃破ボーナス獲得時に入手できるが、戦術符は4枚、計略符は2枚までしか持てない。ちなみに戦術符は敵も使用する。

術符による状態異常

[illegible]		[illegible]
	金縛り	進軍できなくなる
	毒	ターン開始時に、体力と兵力が低下する
	弱体化	士気と進軍力が低下する
	術封じ	術符が使えなくなる

最大数を超えると、ほかを捨てるかあきらめるかとい

攻撃術符は、使用者と対象者の知力で威力が変わる

計略符一覧（効果範囲の特殊は右ページ参照）

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
開門の計	門	1陣	門を開き、通行可能にする
発破の計	堤防、大筒	特殊1	堤防や大筒を破壊する。堤防破壊時は一部の地形が浅瀬となる
水禍の計	水門	マップ全体	水門の開閉を行い、浅瀬と深瀬を切り替える
雪崩の計	雪山	特殊2	大岩を消し、さらに範囲上の敵軍を3ターン「金縛り」状態にする

戦術符一覧（効果範囲の特殊は右ページ参照）

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
攻撃	雷鳴の壱符	敵軍	1陣	対象の兵力を減らす。かつ4ターンのあいだ「弱体化」状態にする
	雷鳴の弐符	敵軍	特殊3	対象の兵力を減らす。かつ4ターンのあいだ「弱体化」状態にする
	天神の雷鳴	敵軍	特殊4	対象の兵力を減らす。かつ4ターンのあいだ「弱体化」状態にする
	火炎の壱符	敵軍	1陣	対象の兵力を減らす。かつ竹林を普通の陣地にする
	火炎の弐符	敵軍	特殊5	対象の兵力を減らす。かつ竹林を普通の陣地にする
	紅十字火炎	敵軍	特殊6	対象の兵力を減らす。かつ竹林を普通の陣地にする
状態異常	封術の壱符	敵軍	全軍	3ターンのあいだ「術封じ」状態にする
	封術の弐符	敵軍	全軍	6ターンのあいだ「術封じ」状態にする
	陰陽五行封術	敵軍	全軍	9ターンのあいだ「術封じ」状態にする
	金縛りの壱符	敵軍	1陣	2ターンのあいだ「金縛り」状態にする
	金縛りの弐符	敵軍	1陣	3ターンのあいだ「金縛り」状態にする
	不動金縛り	敵軍	1陣	4ターンのあいだ「金縛り」状態にする
	毒牙の壱符	敵軍	1陣	2ターンのあいだ「毒」状態にする
	毒牙の弐符	敵軍	1陣	3ターンのあいだ「毒」状態にする
	オロチの毒牙	敵軍	1陣	4ターンのあいだ「毒」状態にする

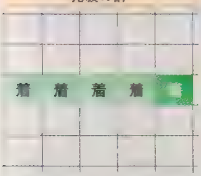
武将列伝 赤尾清綱（????～1573）

浅井長政に仕えた忠臣。海北綱親、雨森弥兵衛と並んで「浅井三将」に数えられた。小谷城攻防戦では落城するまで奮戦したが、主君の長政は自刃し、清綱も捕虜の身となる。しかし浅井家に忠義を貫きとおし、降伏することなく自ら望んで処刑された。

自軍強化・回復	奮迅の壱符	自軍	1陣	士気と兵力が少し回復する(プレイヤーを除く
	奮迅の弐符	自軍	1陣	士気と兵力が中程度回復する(プレイヤーを除く)
	戦鬼奮迅	自軍	1陣	士気と兵力が大きく回復する(プレイヤーを除く
	疾風の壱符	自軍	1陣	進軍力が2ターンのあいだ1増える
	疾風の弐符	自軍	1陣	進軍力が3ターンのあいだ1増える
	乱世の疾風	自軍	1陣	進軍力が4ターンのあいだ1増える
	守護の壱符	自軍の詰所	1陣	詰所上の自軍を回復し、1ターンのあいだ強化する
	守護の弐符	自軍の詰所	特殊7	詰所付近の自軍を回復し、1ターンのあいだ強化する
	金剛四方守護	自軍の詰所	特殊8	詰所付近の自軍を回復し、1ターンのあいだ強化する
	時束ねの符	プレイヤー		1ターン中に2回進軍できる
	快気の符	自軍	全軍	状態異常を回復する
	いやしの符	プレイヤー		プレイヤーと副将の体力、および兵力を最大まで回復する
	気付けの符	プレイヤー		プレイヤーと副将の体力、および兵力、状態異常を回復する
所有	水歩の秘符	所有していると効果を発揮		浅瀬による進軍力低下を防ぐ
	快気の秘符	所有していると効果を発揮		プレイヤーが状態異常にならなくなる
	いやしの秘符	所有していると効果を発揮		小戦闘中、プレイヤーの体力ゲージが徐々に回復する
	激励の秘符	所有していると効果を発揮		自軍の士気が毎ターン上昇する
	闘気の秘符	所有していると効果を発揮		無双ゲージが最大まで溜まった状態で小戦闘を開始できる
	士魂の秘符	所有していると効果を発揮		無双ゲージが最大の状態だと、つねに3陣移動できる
	決死の秘符	所有していると効果を発揮		体力ゲージが赤くなっている状態だと、つねに4陣移動できる

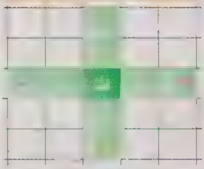
特殊な効果範囲

発破の計



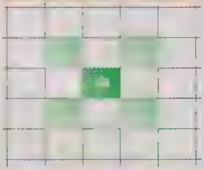
大筒に使うと、大筒の直線上に表示されていた着弾地点が消え、普通の陣地となる。堤防に使った場合は、シナリオによって範囲が異なる

雪崩の計

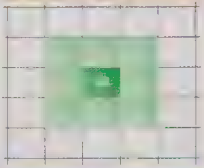


使用対象は雪山。雪山を中心に、地形が途切れないかぎり範囲が直線上に伸びる

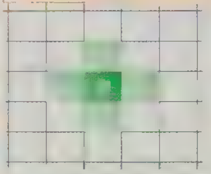
雷鳴の弐符



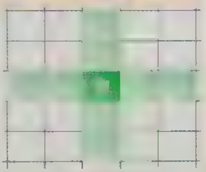
天神の雷鳴



火炎の弐符

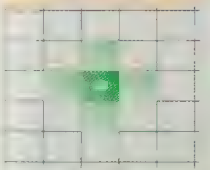


紅十字火炎

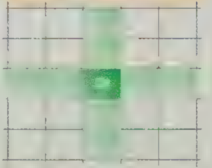


中心点を目標となる地形の上にあわせる必要かある

守護の弐符



金剛四方守護



中心点を自軍の詰所にあわせる必要がある。また、自軍が占拠している地形以外には効果を発揮しない

筒：大筒　着：着弾地点　山：雪山　中：中心点

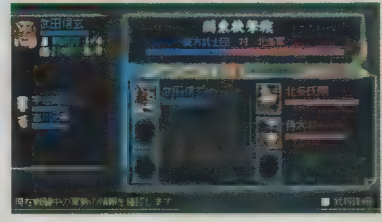
明石全登 (????〜????)	備前の戦国大名・宇喜多秀家に仕えた武将　キリシタンとしても有名で、宣教師を自宅に呼んで援助を行うほど信仰心が厚かった。関ケ原の戦いでは西軍に参戦し　活躍するが敗れる　戦後に宇喜多家が没落し浪人となるが、大坂の陣では豊臣方に付いて奮戦している。

アクションパート

アクションパートの小戦闘ではミッションが発生する。ミッションの評価はマップでの進軍力やクリア後の成長に影響するので、効率よく戦うための知識を身につけて、高評価を狙えるようになろう。

戦闘画面の情報はどれも重要

戦闘中の画面には、無双武将の体力や無双といったゲージ類、周囲の状況を示す戦況マップなど、多くの情報が表示される。つねに表示されていないものもあるので、情報を見逃すことがないように下記で画面の見方を覚えておくこと。また、タクティカルパートと同様、STARTボタンで戦況情報画面を表示できるが、ここでは中断データの作成はできない。



戦況情報画面の「軍勢情報」で、参戦武将を確認できる

戦闘画面の見方

- ▲ プレイヤー(鋭角部分の向きで方向を表す)
- ■ 自軍総大将 / ■ 敵軍総大将
- ■ 自軍軍団長 / ■ 敵軍軍団長
- ● 通常副将 / ● 無双副将
- ● 自軍副将 / ● 敵軍副将
- ■ 自軍侍大将 / ■ 敵軍侍大将・傾奇者
- ○ 自軍兵士 / ○ 敵軍兵士

※名前が表示される撃破対象は白く光る

1 攻撃した敵兵(足軽頭や突忍など、通常の一般兵以上の敵)や敵武将の体力ゲージ

2 連撃(コンボ)数 連続で攻撃を当てた回数。5撃以上から表示

3 制限時間があるミッション発生時に表示

4 現在のミッション評価で、戦闘内容によって変わる(詳細は右ページ参照)

5 成功条件 ミッションを成功させるための条件

6 撃破数:シナリオ中で倒した敵の数

7 能力マーカー 一時的に能力が上がるアイテム(P.030参照)を入手時に表示。マーカーの種類は以下のとおり

:無双ゲージMAX　●:移動力MAX

●:防御力2倍　:攻撃力2倍

騎乗時の体力。このゲージがなくなると強制的に落馬する。再度騎乗すればゲージは最大になる

プレイヤーの体力。ダメージを受けると減り、ゲージの色が青▶黄色▶赤と変化する。このゲージがなくなるとゲームオーバーとなる

敵にダメージを与えたり、立ち止まって◎ボタンを押すなどの行動で溜まり、最大になると無双奥義を発動できる

無双奥義発動中に撃破した敵の数で、技能の段位上昇(P.033参照)に影響する

武将列伝		
	明智茂朝 (????~1582)	明智光秀が信長の家臣となる前から光秀に従っていた忠臣、本能寺の変や山崎の戦いなどで活躍した。しかし山崎で秀吉に敗れ、主君とともに逃亡。その後、逃避行が難しくなると光秀の介錯役を務め、自身もそのあとに自害している。溝尾庄兵衛とも呼ばれている。

ミッション評価の仕組みを知る

ミッションには成功条件があり、それを達成するまでの戦闘内容によって、いい方から優→良→可の順に評価される。たとえば、時間内で限界まで敵を倒すミッションでは、評価は「可」から始まり、敵を一定数撃破するごとに評価が上がっていくという具合だ。なお一部のミッションでは、体力がなくなる以外に、特定の条件を満たすと失敗となるものがある。

……レイヤーは後退させられる

ミッションの系統（軍団・詰所関連は通常より優先して発生）

[illegible]	[illegible]	[illegible]
敵軍の本陣制圧	敵本陣への進軍時に発生。総大将がいる場合は総大将撃破が目標となり、いない場合は軍団長を全滅させればクリア	必ず優となる
自軍の本陣防衛	自軍本陣に敵軍団が侵攻した場合に発生する。敵軍団長を全滅させればクリア	優から始まり、時間経過で下がる
軍団長撃破	敵軍団と接触した際に発生。軍団長の全滅が目標だが、軍団長を出現させるには特定の条件を満たす必要がある	優から始まり、時間経過で下がる
敵軍の詰所制圧	敵軍詰所に進軍した際に、敵軍団がいなければ発生。詰所頭を全滅させればクリアで、制限時間を超えると失敗	優から始まり、時間経過で下がる
自軍の詰所防衛	自軍の詰所に敵軍団が侵攻した際に発生。自軍詰所頭が1人でも生き残っている状態で敵軍団長を全滅させればクリア	優から始まり、時間経過で下がる
特定の敵全滅	特定の敵とは守備頭、傾奇者のいずれかで、これを全滅させればクリアとなる	優から始まり、時間経過で下がるが、敵を一定数撃破すれば再度上昇
侍大将を出現させて撃破	敵兵を一定数倒すと出現する侍大将を、3人倒せばクリア。侍大将は1人ずつ出現するが、出現した侍大将を倒さなくても、条件を満たせば次の侍大将が現れる	優から始まり、時間経過で下がるが、敵を一定数撃破すれば再度上昇
侍大将全滅&味方護衛	3人の自軍荷駄頭を守りつつ、敵の侍大将(3人)を全滅させればクリア。荷駄頭が全滅すると失敗となる	優から始まり、味方が1人倒されるごとに下がる
時間内で敵を撃破	制限時間内に敵を一定数撃破する必要がある 時間内に規定撃破数を満たせないと失敗	優から始まり、時間経過で下がる
時間内で限界まで敵を撃破	制限時間内にどれだけ多くの敵を倒せるかで評価が決まる。クリアするだけなら、何もしなくてもOK	可から始まり、敵を一定数撃破すれば上がる
時間内に特定の敵を撃破	制限時間内に、特定の敵を全滅させればクリア。撃破対象は第一陣を全滅させると第二陣出現、と3回に分けて現れる。なお、第一陣撃破前に制限時間を超えると失敗	可から始まり、敵陣を全滅させるごとに上昇

軍団長は条件を満たさなければ出現しない

ミッション系統のうち、軍団長撃破、自軍の本陣防衛、自軍の詰所防衛の3つは、いずれも敵軍団長の撃破が成功条件だが、戦闘開始直後はどれも出現していない。出現させるには敵兵を一定数撃破するなどの条件を満たす必要がある。下記の条件を覚えて、軍団長を素早く出現させられるようにしよう。

軍団長を出現させる条件

[illegible]
のいずれかを満たすと軍団長が出現。ただし、副将がいる場合は副将が先に出現する

→ [illegible]
のいずれかを満たすとCへ

副将がいない →

[illegible]
複数の軍団と同時に戦う場合、Bの[illegible]の条件は軍団ごとに判定される。たとえば、2つの敵軍団にそれぞれ副将がいた場合、一方の副将を全滅させた時点で、その軍団長のみが出現する

※複数の軍団との戦闘で、かつ副将のいる軍団と侍大将の軍団がいる場合、侍大将はBのタイミングで出現する

明智秀満 (????～1582)	明智光秀の娘婿 明智家の重臣として丹波攻略、本能寺襲撃に力を尽くし、信長を討ち取ったあとは安土城の守備をまかされた しかし山崎の戦いで明智軍が敗北したことを知ると、光秀の居城である坂本城に撤退。その後間もなく、城に火を放って一族とともに主君に殉じた。

地形が小戦闘に与える影響

地雷、仕掛け部屋、着弾地点といった地形上で小戦闘になると、戦闘中に地雷を踏んだり砲撃に当たるなどで、余計なダメージを受けることがある。これらの地形による特殊な攻撃は、無双奥義発動中ならダメージを受けないので、戦闘中は無双ゲージが溜まりしだい、無双奥義を使うようにするといい。

地雷なら、踏むと一瞬間に爆発……すれば避けつたる

仕掛け部屋に地雷な罠得技能、飯一無に化できる

敵が落とすアイテムを役立てる

敵を倒すと、その場に体力回復の「握り飯」や、一定時間攻撃力を上げる「黒漆太刀」などのアイテムを落とすことがある。これらは出現後しばらく経つと消えるため、素早く回収しよう。出現時に音がするので、それを頼りに周囲を見渡せば発見しやすいはずだ。なお、小戦闘終了後も少しのあいだ動けるので、回復や勲功アップアイテムがあれば回収しておこう。

技能「一…」を習得済みなら「握り飯」の効果が上昇

小戦闘中に敵が落とすアイテム

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	握り飯	体力ゲージが50回復する
	どぶろく	無双ゲージが最大まで溜まる
能力アップ	黒漆太刀	30秒間攻撃力が2倍になる
	当世具足	30秒間防御力が2倍になる
	戦草鞋	30秒間移動力が最大になる
	霊[illegible]	10秒間無双ケ -シか最大になる
[illegible]	砂金	勲功を50獲得する
	小判	勲功を200獲得する

撃破獲得で術符と能力アップを狙おう

小戦闘中は、敵を50人撃破するごとに戦術符か能力アップ(攻撃力、防御力、知力、移動力のいずれか)を得られる。これを撃破獲得といい、戦術符は小戦闘終了後に入手でき、能力アップで得た数値はクリア後の成長時に反映されるのだ(P.032参照)。ただし、1回のシナリオプレイで得られる撃破獲得は、20回(1000人撃破)までとなっている。

ケ…間近に規定数に届きそうなら、撃破数を稼ごう

戦将 列伝	朝倉景健 (????~1575)	朝倉家の重臣 朝倉軍の総大将として姉川の戦いに臨むが 徳川軍の攻勢に耐えきれず敗北を喫している のちの坂本の戦いでは織田軍の森可成や織田信治を討ち取る大戦果を挙げるものの 朝倉家が滅亡すると信長に降伏 名字を安居と改めて織田家の家臣となった

テクニック 目的達成を最優先しよう

小戦闘終了時の体力と無双ゲージは、次の小戦闘に持ち越される。つまり、体力が減った危険な状態で戦闘を終えると、次の戦闘にも危険な状態で臨むことになってしまう。したがって、小戦闘時はミッションの達成を最優先とし、余計な敵はなるべく相手にせずに体力を温存するのが得策だ。

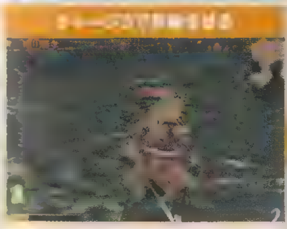
標的周辺にやっかいな敵がいたら、先に倒すのも手

目標達成後もジッと行動できる。無双ゲージを溜めよう

テクニック 対武将戦での有効な立ち回り

軍団長や総大将などの敵武将と戦うときは、通常攻撃などの連続攻撃で一方的に攻撃し、相手に反撃させない状況を作ることが大切。その手順の一例を連続写真で紹介するので、参考にしてほしい。また、敵武将の周囲に副将や敵兵が大勢いると、攻撃の途中で横槍を入れられて中断されやすい。周囲にいる敵は先に倒すか、敵武将を敵が少ない場所におびき寄せるなどの工夫をして戦うこと。

敵武将戦のオススメ連携例



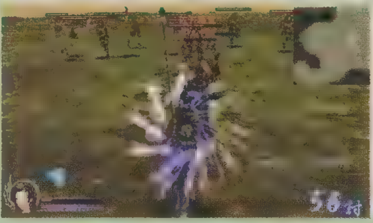
まずは気絶効果のあるチャージ3−1を当てる。そのスキに背後に回ろう。

気絶した相手をチャージ2−1で浮かせて、落ちてきたら通常攻撃で拾う。

通常攻撃の途中で無双奥義を発動し、一気にたたみかけるのだ。

テクニック 体力を回復せずに戦うのも手だ

体力ゲージが赤くなると、何もしなくても無双ゲージが溜まっていく。強敵との戦いでこの状態になったら、緊急回避を連発しながらゲージが溜まるのを待ち、無双秘奥義で反撃する戦法をとるといい。ただし、敵武将は力を溜めて体力を回復することがある。攻撃すれば中断できるが、遠くに逃げていると間に合わないので、相手との距離には気を配ろう。



スキを見て◎ボタンを押し、ゲージを溜めるのも有効

武将列伝	朝倉景紀 (????~1572)	朝倉義景の重臣。同名衆の筆頭。のちの15代将軍・足利義昭が朝倉家に身を寄せていたとき、敦賀城で義昭を保護した人物とされ加賀一向一揆討伐などで武功を挙げた。姉川の戦いでは、先鋒として徳川軍と戦った説や、老齢であったため隠居していた説などがある

無双武将の成長

無双武将はシナリオをクリアすることで成長する。階級や能力値だけでなく、習得している技能なども強化されて戦闘能力が格段に高まるのだ。シナリオを繰り返しプレイして、最強の武将に鍛え上げよう。

パワーアップの仕組みを理解する

シナリオクリア後は、武器や副将の獲得、階級、能力値の成長などが行われる。これらのパワーアップには、プレイヤーのシナリオ中での行動が影響するので、まずは「どの行動によって何が強化できるのか」を下記で把握しておこう。ちなみに、ゲームオーバーになった場合も勲功獲得や能力アップはできるが、獲得値はシナリオクリア時よりも少ない。

限界まで成長した能力値や階級は、文字の色が黄色に

シナリオクリア後のパワーアップ

武器獲得	「桐箱」を入手していた場合、入手した個数分新たな武器を入手。すでに3個所持している場合は、あらかじめ持っていた武器を捨てるか、入手をあきらめることになる	ゲームオーバーの場合、武器と副将は入手できない
副将仕官	敵武将を倒していれば、副将として仕官する可能性がある。シナリオとゲームの難易度が高いほど加入しやすい	
ミッション評価による成長	全ミッション評価のうち、「優」「良」「可」の割合によって獲得勲功が決まる(最高で5000)	勲功が一定以上溜まれば、階級が上昇して体力と無双ゲージが成長(階級が上がらない場合でもわずかに成長する場合がある)。なお、ゲームオーバー時はミッション評価の勲功は獲得できず、アイテム獲得の勲功は半分となる
アイテム獲得による成長	シナリオ中で入手した「金塊」「小判」「砂金」の合計分、勲功を獲得(最高で5000)	
トータル撃破数による成長	シナリオ中で撃破した敵の総数によって、攻撃力・防御力・知力・移動力が成長	ゲームオーバー時でも能力値は上昇するが、トータル撃破数の成長に関してはシナリオクリア時よりも低くなる
撃破ボーナスによる成長	撃破ボーナスで能力アップ(攻撃力、防御力、知力、移動力)を得ていた場合、それぞれの能力値が上昇	
技能習得・段位上昇	「武芸書」を入手していた場合、新たな技能を習得。また、奥義撃破数の累積によって技能の段位上昇値を満たした場合、技能の段位が上昇する(詳しくは右ページ参照)	ゲームオーバー時は技能を習得できない。また、奥義撃破数も累積されない

武将列伝 朝倉宗滴(1477〜1555) 朝倉家三代に仕えた名将で、本名は教景という。一向一揆の鎮圧において大功を立てるなど、朝倉家随一の将と称えられた。当時としては珍しい79歳まで生きた長寿の人だが、人生の大半を戦場ですごした生粋の武人。晩年は陣中で病を患い、一乗谷で生涯を終えている。

階級上昇によって戦闘能力が高まる

勲功の蓄積で上昇する階級は、単に体力と無双ゲージを伸ばすための存在ではない。技能の習得や副将の同行人数が増加したり、特定の攻撃が強化されるなど、戦闘能力も高まるのだ。また、階級が10になると無双副将を獲得可能になるため、副将集めの際も階級の値が重要となる。

なお、勲功獲得のためにミッション評価で「優」を狙うとスピードクリアが多くなり、撃破数による能力アップが稼ぎにくい。両立は難しいので、育成の際はどちらかに狙いを絞るといい。

副将技能で「一番槍」があれば勲功を得やすい

階級による成長一覧

[illegible]	[illegible]	[illegible]
2	5000	技能「袈裟斬」を習得
3	10000	技能「上撃」を習得
4	15000	馬の体当たりが強化され、騎乗特殊攻撃に武器の属性が付加される
5	20000	副将を3人まで同行可能になる
6	25000	技能「気絶」を習得
7	30000	技能「致命」を習得
8	35000	間接攻撃・衝撃波の攻撃が敵を貫通するようになり、武器の属性が付加される
9	40000	技能「空撃」を習得
10	45000	無双副将が仕官可能になる
11	50000	技能「追討」を習得
12	55000	技能「落撃」を習得
13	60000	技能「巻討」を習得
14	65000	技能「加護」を習得
15	70000	副将を4人まで同行可能になる
16	75000	—
17	80000	—
18	85000	—
19	90000	—
20	95000	真・三國無双副将が仕官可能になる

奥義撃破数で技能の効果がアップ

一部の技能には段位というランクがある。段位は1～4段階で、どの技能も習得時は1と決まっている。これは無双奥義発動中に撃破した敵の人数（奥義撃破数）の累積によって、1段階ずつ上昇していくのだ。段位が上がれば技能の効果が高まるので、戦闘時は敵一般兵にも無双奥義を惜しまずに使い、奥義撃破数を稼ぐことを念頭にして戦おう。

技能の[illegible]が上がれば[illegible]

段位上昇に必要な奥義撃破数（数値は累計を表す）

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	激昂	200	500	900
	居合	250	600	1000
	怒髪	300	650	1100
	硬骨	200	500	900
	鉄壁	200	500	900
	一の太刀	200	500	900
	虎乱	300	650	1100
	錬気	250	600	1000
	忍耐	200	500	900
	千里眼	250	600	1000
	薬活	200	500	900

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	燕返し	250	600	1000
	脱兎	200	500	900
	袈裟斬	200	500	900
	上撃	200	500	900
	空撃	250	600	1000
	落撃	300	650	1100
属性	気絶	200	500	900
	追討	250	600	1000
	致命	300	650	1100
	巻討	250	600	1000
	加護	300	650	1100

朝倉義景（1533～1573）	越前の戦国大名。公家の文化に精通した人物だったが覇気に乏しく、隣国の信長が上洛するのを妨げなかった。信長が台頭してからは、浅井家や武田家と信長包囲網を形成。しかし自身はほとんど出陣せず、一族の造反などもあって、やがて織田家に滅ぼされてしまった

対戦の遊び方

最大4人同時に腕を競える「対戦」には、「連破」と「奪取」というゲームモードがある。それぞれのルールはもちろん、対戦のカギをにぎる通信攻撃の仕組みを把握して、対戦相手に差をつけよう。

対戦専用の武将をチェック

対戦時は無双武将を1人、副将を4人選んで戦う。プレイヤーが操る無双武将は「無双演武」の進行とは関係なく、最初から全員を使用可能だ。また、特定の条件によって攻撃力が上下するものの、基本的に能力値は固定で、演武で得た武器も装備できない対戦専用の仕様となっている。一方の副将は獲得している者から選べるが、副将は相手への刺客となるだけで技能の効果は得られない。単純に能力の高い者を連れていこう。なお、対戦終了時に、相手の連れている副将を獲得できることがある。

攻撃力変化の仕組み

[illegible]	武将ごとに定められた「攻撃力上昇人数」分の敵を撃破するごとにアップする。「攻撃力上昇人数」は、武将選択時に確認できる
[illegible]	対戦相手に、通信攻撃（下の記事参照）をしかけられるごとにダウンする

※上昇と下降の幅は武将によって異なり、武将選択時に確認できる

刺客は調子がいいほど強く、相手にとって難敵となる

通信攻撃で対戦相手の行動を妨害

対戦に参加するプレイヤーには各人にマップが与えられ、対戦相手とは別の場所で戦うことになる。したがって、相手を直接攻撃するのではなく妨害することで戦うのだ。妨害は、通信攻撃という特殊な攻撃で行う。その発生方法を下図で確認しておこう。

なお、下図は2人対戦の状況を示したもの。それ以上の人数で戦うときは、1人のマップに全対戦相手のコピーが出現する仕組みとなっている。

通信攻撃発生の仕組み（2人対戦の場合）

通信攻撃とは相手の攻撃力を下げつつ、自分の刺客を送り込むこと。通信攻撃をしかけられた側は、本来の目的とは別のミッション（対戦の種類によって異なる。詳細は右ページ参照）をこなすことになる

マップにはコンピュータが操る前田慶次のコピーが出現 撃破してもしばらく経てば復活する

マップにはコンピュータが操る真田幸村のコピーが出現 撃破してもしばらく経てば復活する

武将列伝	
朝比奈泰朝（????～????）	今川義元・氏真に仕えた今川家の重臣筆頭で、遠江の掛川城をまかされていた。武田信玄が駿河に侵攻したときは、領地を奪われた氏真をかくまう。義元を失い、今川家が落ち目となったのちも見かぎることなく、のちに氏真とともに北条家へ身を寄せた。

連破 武者頭を素早く撃破せよ!

敵を一定数倒すと現れる武者頭を、いち早く5人撃破するのが目的。勝利のカギを握るのは通信攻撃で、これをしかけられた側はミッションが発生し、出現していた武者頭が撤退してしまう。さらに敵はミッションを終了するまで新たな武者頭を出現させることができなくなる。積極的に通信攻撃をしかけて相手の行動を遅らせつつ、目標達成をめざすのだ。

連破のルール

通信攻撃によるミッション

相手の刺客(4人連れていないと、隠密頭に代わることがある)が現れ、武者頭が出現していた場合は消えてしまう。この刺客を倒さないかぎり武者頭が出現しなくなる

刺客を撃破!
一定時間内に刺客を倒せば、相手の通信攻撃を阻止することができる

撃破に失敗
一定時間内に刺客を倒せないと、刺客が消えて武者頭の撃破数が1人減る

奪取 誰よりも多く黄金アイテムを集めよう!

敵が落とす「砂金」や「小判」を集めて所持金を増やすゲームで、もっとも早く10000両に達した者が勝者。マップ上の武者頭を倒すと荷駄頭が出現し、これを倒せば必ず「小判」か「金塊」を獲得できる。武者頭を倒すことが勝利への近道となるわけだ。なお、通信攻撃は自分の所持金を失う危険もあるため、なるべく発生させずにアイテム集めに専念しよう。

奪取のルール

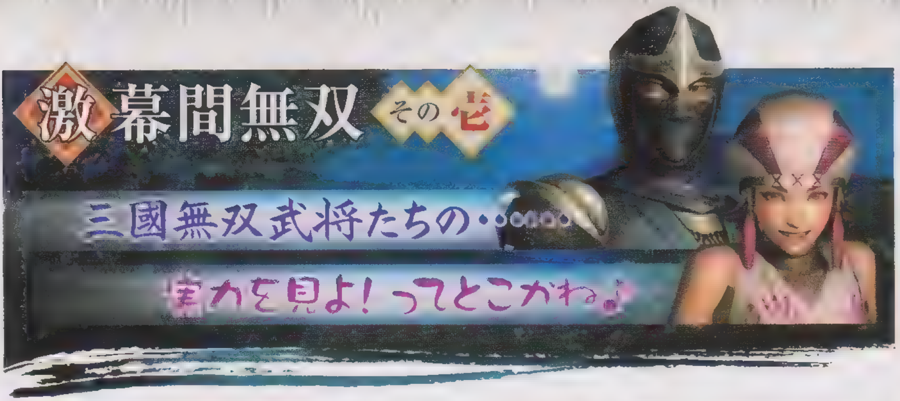
通信攻撃によるミッション

自分の刺客が相手のマップに送り込まれると同時に、相手の刺客が自分のマップに出現する。そして、どちらが先に互いの刺客を倒すことができるかという競争が発生するのだ。また、この競争には「掛け金」がランダムで設定される

競争に勝利!
掛け金獲得。金額は相手の所持金から引かれ、自分の所持金に加算される

競争に敗北
掛け金を奪われる。そのぶんの金額が自分の所持金から引かれてしまう

武将列伝 足利義昭(1537～1597)
室町幕府15代将軍。各地の大名を渡り歩いたあと、信長の助力によって上洛を果たし、将軍職に就いた。しかし信長の専横を嫌った義昭は、各地の大名と連携して織田包囲網を形成、将軍位の復権と信長打倒を図るが、失敗して追放された。



個性豊かな攻撃手段に着目せよ！

特定シナリオの敵軍団や、プレイヤーの副将として登場する『真・三國無双』シリーズの武将たち。彼らのアクションは『真・三國無双』シリーズのものが再現されており、『戦国無双』の無双副将に匹敵する動きを見せる。副将として獲得したら、戦闘中のアクションにも注目してみよう。おなじみの彼らの勇姿を、頼もしく感じるプレイヤーも多いはずだ。

彼らの多彩な攻撃は、敵に回すと非常にやっかい

● 三國無双副将たちの攻撃

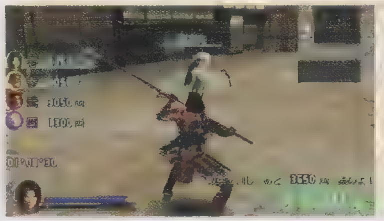
三國志史上最強の豪傑、呂布が繰り出す無双奥義。その威力は絶大で、武将さえも軽々と吹き飛ばす。

強力な光線を放つ司馬懿のチャージ攻撃。『真・三國無双』では紫色の光線だったが、本作では黄色になっている。

軽快な動きで敵を翻弄しつつ、両手の扇を巧みに操って攻撃する小喬。扇を投げるなどトリッキーな技も使う。

対戦の場に乱入してくることがある

『真・三國無双』シリーズの武将たちは、対戦中に突然姿を現すことがある。彼らは対戦の目的達成には関係がないため、相手をすると時間を浪費することになる。なるべくなら放っておきたいところだが、撃破すれば対戦終了時に副将に仕官してくれることがあるのだ。対戦相手に差をつけられるのは覚悟のうえで、撃破を狙ってみるのもいいだろう。



対戦に登場する敵のなかでは手強い部類。慎重に戦おう

第二章

戦国傑士録

せんごくけっしろく

無双武将の能力と技目録

本章では19人の無双武将を詳しく解説していく。武将の紹介ページは、基本能力を解説するページと通常攻撃・チャージ攻撃解説を主とする技目録ページに分かれており、1人4ページの構成だ。

基本能力ページの見方

1 **武将名**:武将の名前

2 **能力**:武将の初期能力。数値と合わせて、全19人中何番目に高い能力を持つかを併記した。なお、バーの長さは、項目別に1位を最長に、19位を最短として表示している。各能力の意味はP.008を参照

3 **成長**:武将の成長タイプ。武将能力が成長する際、どのパラメータが伸びやすいかを表す。タイプの種類と傾向は以下のとおり
- パワー型 ………攻撃力と知力が伸びやすい
- スピード型 ……防御力と移動力が伸びやすい
- バランス型 ……攻撃力と防御力が伸びやすい

4 **属性**:武将ごとに設定されている得意属性。この属性と武器の属性が一致すると、属性のレベルが上がり、属性攻撃の効果が高まる

5 **推奨副将**:武将の長所を伸ばしたり、短所を補える副将例。名前のあとには主な副将技能を掲載

6 **所属**:その武将が所属する軍団名。あわせて軍団に加入した経緯や、戦国の世に立った理由なども紹介

7 **出現条件**:武将の出現条件を表す。大半の武将は、ここに掲載した軍団ストーリーをクリアすることで「無双演武」で使えるようになる

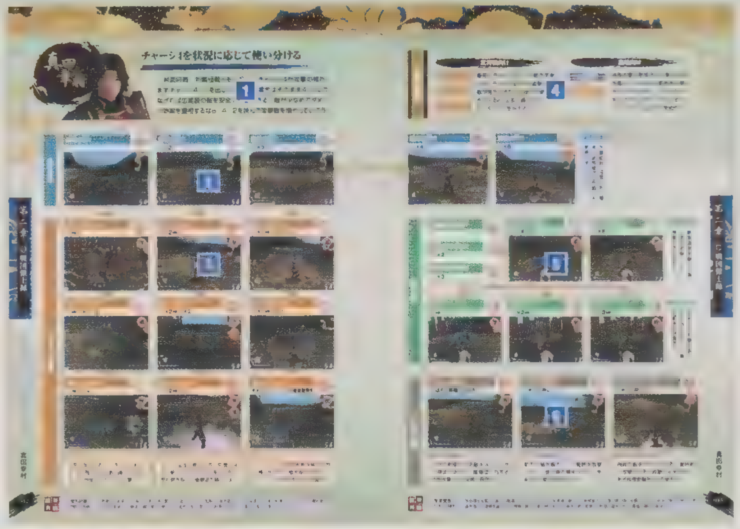
8 **武器**:装備できる武器の紹介。ゲーム中で入手できる武器は、この性能にランダムで付加効果や属性が設定される

9 **無双奥義**:◎ボタンで発動する無双奥義の効果と解説。アイコンの見方は右ページ下段を参照

10 **特殊攻撃**:△ボタンのみで発動する特殊チャージ攻撃の効果と解説。アイコンの見方は右ページ下段を参照

武将列伝	足利義輝 (1536～1565)	室町幕府13代将軍。将軍家の権威を高めるべく、各地の紛争調停に力を尽くした。上泉信綱や塚原卜伝など、天下に名だたる剣豪に師事し、将軍職にはまれな剣の達人という側面ももっている。しかし三好家と松永久秀の襲撃により、若くして討たれた。

技目録ページの見方



1 攻撃指南：その武将を使うときの総合的な戦い方

2 通常攻撃：□ボタンのみで使える通常攻撃の解説

3 チャージ攻撃：□ボタンと△ボタンを組み合わせて発動する連続チャージ攻撃の解説

4 推奨連携：本書が推奨する技の組み合わせ。「武将戦向け」では、1対1の戦いで役立つ、威力が大きくて連続ヒットになる連携をメインに紹介。「乱戦向け」では、大勢の敵と戦う状況で頼りになる技の組み合わせを紹介している

5 騎乗攻撃：馬に乗ったときにできる攻撃の解説

6 その他の攻撃：ジャンプやダッシュを組み合わせたときのみ出せる攻撃の解説

技データの見方

1 技名：技の名称

2 コマンド：技を出すためのボタン入力。特殊攻撃のように溜め動作を持つ技の場合、ゆっくり入力する必要がある

3 攻撃範囲：正面を向いている場合に攻撃する範囲。円の外側に濃い色がついている技は、リーチが長いことを表す

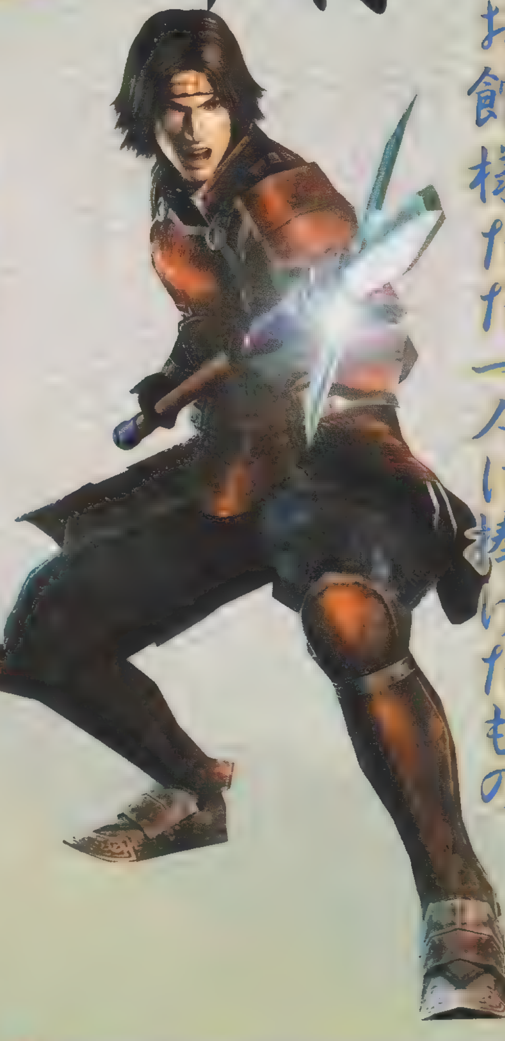
4 性質アイコン：その技の固有の性質を、以下のアイコンで表現

- 追 追加入力可能。技を出したときと同じボタンを追加で押すと、攻撃回数や威力が上がるなどの特典がある
- 気 気絶効果。相手を気絶させる
- ダ ダウン攻撃。相手をその場にダウンさせる
- 吹 吹き飛ばし効果。相手を遠方に追いやりつつ、ダウンさせる
- 浮 浮かせ効果。相手を上方に浮かせる
- 遠 遠距離攻撃。武器のリーチよりも遠くを攻撃できる
- ガ ガード崩し効果。ガードした相手がよろめき、追撃できる
- 増 無双ゲージ増加。攻撃がはずれても無双ゲージが増加する
- 属 属性攻撃。ただし、無双秘奥義はすべて紅蓮属性となる

武将列伝	穴山信君 (????~1582)	武田家の家臣で、別名は梅雪。武田信玄が駿河を制圧した際に駿河の内政をまかされたが、勝頼が信玄の跡を継いだのちに徳川軍の猛攻にあい降伏。その後、徳川家康の家臣となり、堺に同行。本能寺の変の報を受けて逃亡し、その途中で農民に襲撃されて命を落とした。

真田幸村

我が命、お館様ただ一人に捧げたもの



攻守に秀でた万能型

トップクラスの防御力をはじめ、ほとんどのパラメータが平均以上。バランス型の武将のなかでは攻撃力がやや低めだが、武器が優秀なので十分に補える。攻めやすく倒されにくい、使いやすい武将となっているので、初心者にも上級者にもオススメだ。

能力番付

体力	150	11位
無双	170	3位
攻撃力	50	14位
防御力	60	3位
知力	58	5位
移動力	100	8位

成長	バランス型
属性	紅蓮
推奨副将	井伊直政(攻撃範囲+8) 原虎胤(攻撃力+6/攻撃範囲+8)

所属

東方武士団

主君・武田信玄に従って東方武士団に加わった幸村。一枚岩とはいえぬ諸将の態度に不安を覚えつつも、信玄の勝算に信頼をゆだねる。

出現条件

なし(初めから使用可能)

武将列伝 安倍元真(1513～1587)

今川家の武将で水軍を率いていた。今川義元が討たれたのちは、岡部正綱とともに駿府城を守っていたが、武田軍の侵攻により退去している。やがて今川家が衰退すると、敵対関係にあった徳川家康に仕え、武田軍との戦いで多くの武功を挙げた

武器　リーチ、攻撃速度ともに優秀

基本攻撃力こそ平均よりやや低いものの、トップクラスのリーチを持つため、攻撃範囲がかなり広く死角が少ない。したがって敵集団との乱戦で威力を発揮するタイプといえる。より攻撃力を重視するなら、「攻撃力+」や得意属性の「紅蓮」を備えた武器が最適。効率よく敵を倒すことができるだろう。

両鎌槍	
モロカマヤリ	
基本攻撃力	14
長さ	230cm

月形十文字槍	
ツキガタジュウモンジヤリ	
基本攻撃力	31
長さ	295cm

炎槍素戔嗚	
エンソウスサノオ	
基本攻撃力	47
長さ	320cm

無双奥義　移動しながら多くの敵を巻き込め！

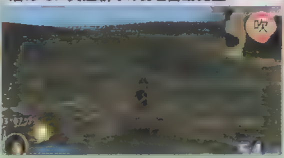
任意の方向に移動しながら槍を左右になぎ払う技。かなり広い攻撃範囲を持つので、敵集団を巻き込むように使っていけば、奥義での撃破数を稼ぎやすい。無双秘奥義はなぎ払いのあとに、さらに通常攻撃4と5を繰り出すようになっている。

特殊攻撃　多数の敵を弾き飛ばせる突撃技

△ボタンを1～3回押すと溜め行動に入り、その後任意の方向に突進して自動的になぎ払いを繰り出す。突進距離は溜めた回数に応じて長くなる仕組みだ。また、突進中に△ボタンを押せば、なぎ払いの前に左右に槍を振るう突進斬りを追加できる。この突進斬りも溜めた回数に応じて攻撃回数が増えるので覚えておこう。さらに、突進斬りは3回目の攻撃のみ相手のガードを崩す効果を備えている。

×1～3

△×1～3※


溜め or 突進斬りのあとで自動発生

※最大回数は溜め回数と同じになる

甘粕景継 (????～????)	上杉家に仕えた武将。上杉謙信と景勝の下で働き、川中島の戦いや出羽攻略戦において戦功を立てた。関ヶ原の戦いでは、守っていた陸奥の白石城を伊達政宗に奪われるという失態を犯す。そのため景勝の怒りを買うが、冷遇されても忠誠心は揺るがなかったという。

チャージ4を状況に応じて使い分ける

対武将戦、対集団戦ともに役立つチャージ4が攻撃の核だ。まずチャージ4−1を出し、敵が多い場合はそのまま4−Fにつなげれば広範囲の敵を安全に攻撃できる。敵が少なめでダメージ効率を重視するなら、4−2を挟んで攻撃数を増やしていこう。

×2

×3

➡△

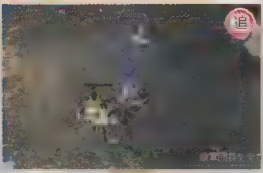
×2➡△

×3➡△×2〜3

➡△×2〜3

×2➡△×2

×3➡△×4



➡△×4

×2➡△×3

チャージ4−1、4−2後自動発生

上空に浮かせる2−1を出したあと、2−2で飛び上がり数回斬りつける。2−3は地面に叩きつける攻撃だ。

3−1〜2は任意の方向に突進しながら斬りつけ、3−3で進行方向の反対側を向いて衝撃波を繰り出す。

4−1〜2は上段突きを任意の方向に繰り出せる　槍を振り回す4−Fは ×3 →△で出すことも可能だ。

武将列伝	荒木村重（1535〜1586）	摂津国の武将 [illegible] 信長が上洛してきた際にその臣下となった。信長に才能を認められ出世街道を [illegible] 走る村重 [illegible] が、謀反の噂を流され、弁明の余地 [illegible] と観念。織田家との戦となり、抵抗むなしく敗れて毛利家へ逃亡 [illegible] 後年は秀吉 [illegible]

武将戦向け

最初にチャージ3−1で敵を気絶させ、チャージ2−2で追撃する。敵が落ちてきたら上段への連続突きとなる4−2まで繰り出して、さらにダメージを与えよう。

乱戦向け

特殊攻撃で敵集団に突撃して先手を奪い、すかさず広範囲を攻撃できる4−Fにつなぐ。このとき4−1を△ボタン1回の入力で止め、すぐに4−Fにつなぐのが実戦的だ。

×4〜7

×8

通常攻撃

攻撃範囲・速度ともに優秀。武将戦でも乱戦でも気軽に使っていける。

×2

×3

×4〜7

×8

騎乗通常攻撃4以降は突き攻撃。シフト移動で狙いを絞ろう。

➡△

×2➡△

×3➡△

なぎ払う攻撃が多いので当てやすい。集団相手に活躍する。

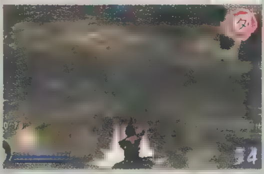
しばらく移動してから

自分の前面にいる敵をほとんど吹き飛ばせるので、敵集団に対する先制攻撃として非常に有効だ。

ジャンプ中に

前方に槍を振るい、広範囲を攻撃できる。受け身の最中などに、牽制として使うのがオススメ。

ジャンプ中に△



ジャンプチャージ

周囲の敵をダウンさせる。着地前に攻撃されると攻撃が止まるので、ある程度距離をとって使おう。

安東愛季 ('????〜1587)	秋田郡を支配した奥州の戦国大名。2つに分かれた安東家を統一し、南部家や戸沢家と勢力争いを繰り広げた。中央で勢力を伸ばす信長や秀吉に使者を送るなど、情勢を読む先見の明もあった。後年は姓を安東から秋田に変えており、最後は陣中で病没した。

前田慶次

喧嘩が一番わかりやすいさ!

万夫不当の攻撃力

体力と攻撃力、防御力に秀でた、典型的なパワー型の武将。なかでも攻撃力は全武将中で最高値を誇り、小戦闘での強さはトップレベルだ。一方、知力がやや低めなので、術符の扱いは苦手。小細工抜きで戦場を暴れ回りたい人にうってつけの武将といえるだろう。

能力番付

体力	170	2位
無双	155	11位
攻撃力	60	1位
防御力	56	6位
知力	50	14位
移動力	90	12位

成長	パワー型
属性	閃光
推奨副将	立花道雪(攻撃力+12) 原虎胤(攻撃力+6/攻撃範囲+8)

所属

西方武士団

あいつぐ織田軍の侵攻に対抗し、雑賀孫市らは西方武士団を結成。孫市らに推されて総大将となった慶次は、天下に大喧嘩をしかける。

出現条件

西方武士団編をクリアする

武将列伝	安藤守就 (????~1582)	稲葉一鉄・氏家卜全と並んで「美濃三人衆」に数えられた斎藤家の重臣。織田軍の美濃攻略に当たって斎藤家を裏切り、信長の家臣となる。のちに武田家に通じたという疑いで追放され、本能寺の変を利用して再起を図るが、稲葉一鉄に討たれた

武器　最強の威力と長大なリーチを兼備

基本攻撃力の高さは全武将のなかで随一を誇り、リーチの長さもトップクラス。攻撃モーションも優秀なものがそろっているので、使い勝手は抜群だ。どんな付加効果でも十分に戦えるが、慶次の得意属性である「閃光」の武器なら特に相性がいい。もともと広い矛の攻撃範囲が、いっそう広くなる。

長い矛を振り回すため、包囲されても一掃できる

二叉矛	
フタマタホコ	
基本攻撃力	17
長さ	220cm

皆朱槍	
カイシュヤリ	
基本攻撃力	34
長さ	330cm

天之瓊鉾	
アマノヌボコ	
基本攻撃力	50
長さ	350cm

無双奥義　怒濤の連続攻撃で周囲の敵をメッタ斬り

足を止め、矛を高速で8の字に振り回す。無双秘奥義は連続攻撃後に少し踏み込んでなぎ払うというもの。いずれも至近距離で当てれば目にも止まらぬ連続攻撃が炸裂するため、攻撃力は抜群に高い。攻撃中に向きを調節して、1人でも多くの敵を巻き込もう。

特殊攻撃　対武将戦で真価を発揮する3連攻撃

△ボタンを押す回数ごとに異なる攻撃が出るのが慶次の特殊攻撃の特徴。1段目では右から矛を振り上げ、2段目で回転しながら全方位を2回攻撃する。最後の突き上げは攻撃範囲は前面だけだが、ガードを崩せるうえ、敵を浮かせる効果を持っている。振り払いの出が遅いので混戦には向かないが、1対1の戦いでは強力な連続技だ。事前に敵を気絶させておけば、安全にすべての特殊攻撃を叩き込める。

人物列伝	井伊直政（1561～1602）	徳川四天王の1人として活躍した徳川家の重臣，武田家の赤備え（赤く統一された武具）を踏襲して、「井伊の赤備え」と呼ばれる屈強な精兵を率いた。小牧長久手の戦いや関ヶ原の戦いでは大きな功績を残し、のちに近江佐和山の地を与えられている。

前田慶次

通常攻撃、チャージ3、4の使い分けが鍵

通常攻撃、チャージ3、4はいずれも広い攻撃範囲を持つが、チャージ4は攻撃中に移動できないのが難点。そのため周囲に敵が密集しているときはチャージ4、それ以外のときは通常攻撃やチャージ3といった具合に使い分けていくと効果的だ。

通常攻撃

通常攻撃1
□

通常攻撃2
□×2

通常攻撃3
□×3

チャージ攻撃

チャージ2-1
□→△

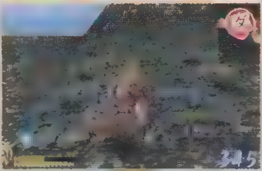
チャージ2-2
□→△×2

チャージ2-3
□→△×3

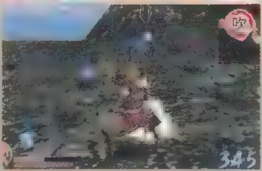
2-1～2はいずれも浮かせ技。最後の2-3は、全方位をまとめて気絶させる強力な技だ。

チャージ3-1
□×2→△

チャージ3-2
□×2→△×2



チャージ3-3
□×2→△×3



3-1の裏拳で気絶させ、3-2～3で全方位に攻撃する。任意に移動できるので広範囲を攻撃しやすい。

チャージ4-1
□×3→△×1～4

チャージ4-F
チャージ4-1後自動発生

どれも豪快に矛を振り回すチャージ攻撃。広範囲を攻撃できるうえにスキも小さく、乱戦時の主役となる。

武将列伝	池田恒興（1536～1584）	信長の乳兄弟。織田家の武将として幼少の頃から信長に付き従い、荒木村重討伐など数々の戦功を立てた。本能寺の変以後は、秀吉の軍に参加して有力武将となったが、小牧長久手の戦いのなか、徳川軍に敗れて戦死している

武将戦向け

[illegible] → [illegible] → 通常攻撃5

特殊攻撃を最後の突き上げまで出し切り、落ちてきた敵をチャージ2−2で再度浮かせる。さらに落ちてくるところを通常攻撃で拾い、そのまま5まで出し切ろう。

乱戦向け

乱戦では、包囲されてもまとめて攻撃できるチャージ4がとにかく強い。敵が散開しているような場面では、移動しながら攻撃できるチャージ3に切り替えるのも手だ。

通常攻撃4

×4〜7

通常攻撃5

×8

通常攻撃

移動しつつ広範囲を連続攻撃できる。通常攻撃を連打するだけでも強力だ。

騎乗通常攻撃1

騎乗通常攻撃2

×2

騎乗通常攻撃3

×3

騎乗通常攻撃4

×4〜7

騎乗通常攻撃5

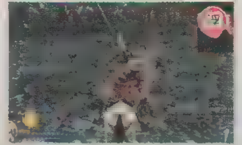
×8

騎乗通常攻撃

前後になぎ払う攻撃を繰り返す。連続ヒットしやすいのが魅力。

騎乗チャージ2

→△



騎乗チャージ3

×2→△

騎乗チャージ4

×3→△

騎乗チャージ

全方位攻撃のチャージ4は、下馬せずに敵集団を蹴散らせる。

ダッシュ攻撃

しばらく移動してから

ダッシュ攻撃

少し進んで左から矛をなぎ払う。敵集団の右側に回り込み、左側の敵を多く巻き込むようにしよう。

ジャンプ攻撃

ジャンプ中に

ジャンプ攻撃

矛を左から右へと振り回す攻撃。他武将と比べると攻撃範囲が広めで、多数の敵を巻き込みやすい。

ジャンプチャージ

ジャンプ中に△

ジャンプチャージ

矛を叩きつけ、敵をダウンさせる衝撃波を出す。低めに飛んで技を繰り出せば、途中で技を止められにくい。

列伝

石川数正 (????〜1592)

徳川家康の重臣。姉川の戦い、三方ヶ原の戦い、長篠の戦いといった合戦で活躍したほか、信長との同盟をまとめるなど非凡な外交手腕を見せる。その活躍ぶりは秀吉の注目するところとなり、徳川家から引き抜かれて豊臣家の家臣となった。

織田信長

これより天下を滅し天下を創める

総合力の高い覇王

武田信玄に次いで知力が高く、ほかの能力も平均以上。高い次元でバランスがとれた万能型の武将だ。基本能力が高いため、どの能力を伸ばしても存分に活かすことができる。武器や副将の選択次第でさまざまな個性を発揮する、懐の深い武将なのだ。

能力番付

体力	150	11位
無双	170	3位
攻撃力	54	5位
防御力	56	6位
知力	62	2位
移動力	100	8位

成長	バランス型
属性	夜叉
推奨副将	朝倉義景（攻撃範囲＋8） 最上義光（無双増加量＋10）

所属

織田軍団

美濃を手に入れた信長は、上洛を果たそうとする。しかし、その途上には信長の台頭をよしとしない敵対勢力が待ち受けていた。

出現条件

なし（初めから使用可能）

武将列伝	
石田三成（1560〜1600）	近江出身の武将。秀吉が近江長浜城主だった頃にその才能を見出され、秀吉が天下を取ると内政の実務を司る五奉行に任じられた。関ヶ原の戦いでは豊臣家の存在を脅かす徳川家康に対抗するが、小早川秀秋の裏切りなど悪条件が重なり敗北している。

武器 短いリーチを振りの速い攻撃でカバー

リーチこそ短めだが、基本攻撃力が高く、振りの速い攻撃が多い。攻撃モーションの大半が連続ヒットするため、総合的な戦闘力はかなりのものだ。付加効果で「攻撃範囲＋」や「無双増加量＋」を持つ刀が入手できれば、手数の多さがいっそう活きる。もちろん、副将技能でカバーするのも有効だ。

振りが非常に速いため、囲まれても手数で押せる

蜘蛛切	
クモキリ	
基本攻撃力	15
長さ	110cm

圧し切長谷部	
ヘシギリハセベ	
基本攻撃力	32
長さ	160cm

蛇之麁正	
オロチノアラマサ	
基本攻撃力	48
長さ	170cm

無双奥義 敵陣を貫く高速突撃

剣を振り回しながら高速移動する。狙った敵を集中的に攻撃するのは難しいが、その移動力は敵の包囲網を容易に突破できるほどだ。また、強力な連続攻撃が持ち味なので、無双発動後は通常攻撃で攻めるのも有効。秘奥義では最後に回転斬りを放つ。

特殊攻撃 妖気弾を投げつける遠距離攻撃

宙に浮かびながら気合いを溜め、特殊効果のある妖気弾を発射する技だ。妖気弾は溜め回数に応じて特殊効果が異なり、3回溜めると大ダメージを与えるとともに敵を吹き飛ばすことができる。敵の近くで使うと、妖気弾を放つ前に攻撃されることが多いので、ある程度離れた位置で使っていこう。なお、攻撃後はジャンプ攻撃かジャンプチャージにつなげられるが、特に後者が実戦的でオススメだ。

磯野員昌 (????～????)	浅井家の重臣。姉川の戦いでは先鋒として織田軍を追いつめる活躍を見せたが、全体の戦局を左右するまでは至らずに敗北した。その後も佐和山城に籠城して抗戦を試みたが、力及ばず落城。しかし信長に武勇を高く評価され、浅井家滅亡後、織田家に仕えることになる

主力となる最強の"技"は通常攻撃

いずれの攻撃も使い勝手がいいが、いちばん使いやすいのはスキが少なく連続ヒットしやすい通常攻撃だ。素早い連続攻撃によって無双ゲージも溜まりやすいので、「通常攻撃→無双奥義発動→通常攻撃」をひたすら繰り返すだけでも十分に戦える。

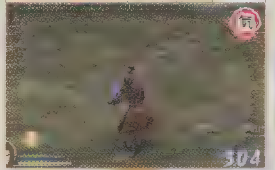
×2

×3

→△

×2→△

×3→△



→△×2～5

×2→△×2

×3→△×2

→△×6

×2→△×3

×3→△×3

2−1の浮かせ技で敵を打ち上げ、跳び上がって追撃する2−2に移行。その後2−3で地面に叩きつける。

3−1～2はやや攻撃範囲が狭いが、3−1の出は速い。3−3は突進するので乱戦からの脱出に向いている。

敵を妖気で吹き飛ばす。入力数を増やすほど攻撃範囲が広がるが、スキの少ない4−1がオススメだ

武将列伝	稲葉一鉄 (1515～1588)	「美濃三人衆」として安藤守就・氏家卜全とともに斎藤家を支えた武将。しかし、主君が斎藤道三から斎藤龍興に代わると信長に寝返った。以後、信長の家臣として姉川の戦いなどで大きな戦功を立て、信長が討たれると秀吉の臣下に名を連ねた。

武将戦向け

特殊攻撃 → チャージ2-2 → 通常攻撃6

気絶効果のある特殊攻撃で、事前に武将の動きを止めておく。そこからチャージ2-2で浮かせて、落ちてきた武将を通常攻撃で斬りまくる、手軽かつ強力な連携だ。

乱戦向け

特殊攻撃 → 通常攻撃5 → チャージ4

武将戦と同様に、特殊攻撃の気絶効果で行動不能にする。スキが少ない通常攻撃で敵集団に斬り込み、包囲網が緩くなったらチャージ4で周囲の敵を吹き飛ばそう。

×4~7

×8

通常攻撃

攻撃時にスキが生まれない技がそろう。死角も少ないので、乱戦にも強い

×2

×3

×4~7

×8

前後に斬りつける攻撃。最後まで出せば敵を吹き飛ばせる

→△

×2→△

×3→△

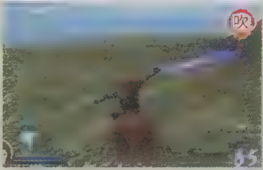
妖気で周囲を攻撃するチャージ4が優秀。乱戦で頼りになる。

しばらく移動してから

ダッシュ攻撃

すべるように動いて前方の敵を蹴散らす。攻撃範囲が狭くスキが大きめなので、すぐ通常攻撃などに移ろう。

ジャンプ中に



ジャンプ攻撃

前方にいる敵に左から斬りつける。高く飛びすぎると敵に当たらないため、なるべく低い位置で出すこと。

ジャンプ中に△

ジャンプチャージ

わずかに滞空したあと、地面に剣を突き刺して衝撃波を出す。周囲の敵をダウンさせることが可能だ。

武将列伝	今川氏真 (1538~1614)	駿河の戦国大名（ある今川）義元の子。桶狭間の戦いで義元が討たれ跡目を継いだが、武田軍と徳川軍の攻撃を受けて領土を失う。その後は野に下り、北条・織田・徳川の援助を受けて各地を転々としていたが、最終的には家康の家臣となった。

明智光秀

まだ、天下は治まっていません

知力と守備力に長ける

これといった欠点がなく、全体的に高めの能力を備える。なかでも知力と防御力が高いため、タクティカルマップでは強力な術符で形勢を有利にでき、小戦闘では敵の攻撃に粘り強く耐えられるのだ。渋い個性を持つ、やや玄人好みの武将といえるだろう。

能力番付

体力	160	7位
無双	160	9位
攻撃力	52	7位
防御力	58	5位
知力	60	3位
移動力	95	11位

成長	バランス型
属性	閃光
推奨副将	鳥居元忠(攻撃力+2/防御力+6) 稲葉一鉄(攻撃力+4/知力+4)

所属

織田軍団

信長を討つ決意を固めた光秀だったが、森蘭丸の説得により翻意する。光秀は己の力を示すべく、中国地方へと兵を進めるのだった。

出現条件

羽柴秀吉編、織田夫妻編、お市編のいずれかをクリア

武将列伝	色部勝長 (????~1568)	上杉家の武将。上杉謙信の父である長尾為景の頃から上杉家に仕えており、北条家との争いとなった関東攻略戦で活躍した。また、川中島の戦いでは窮地に陥った柿崎景家を援護し、謙信からその働きを賞賛する感状を与えられている

武器　優れた剣速による連続攻撃を得意とする

光秀の武器はオーソドックスな刀。無双武将全体から見れば基本攻撃力は低めだが、攻撃速度に優れている。連続攻撃も狙いやすいので、手数で十分にカバーできるだろう。攻撃力をカバーする「攻撃力+」の刀が理想だが、威力は連続攻撃回数で補えるため、「攻撃範囲+」を重視してもいい。

鞘も武器に含まれており、居合の技を使いこなす

無銘	
ムメイ	
基本攻撃力	14
長さ	110cm

備前近景	
ビゼンチカカゲ	
基本攻撃力	31
長さ	150cm

霊剣布都御魂	
レイケンフツミタマ	
基本攻撃力	47
長さ	160cm

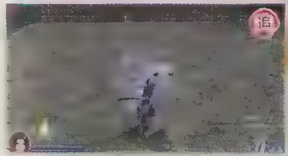
無双奥義　大軍をものともしない突破力で敵集団を討つ

無双奥義は斬りながら突進を繰り返す攻撃。攻撃範囲が広く、密集した敵を一掃できるが、武将などを集中攻撃するのには向いていない。1人の敵を攻撃する場合は通常攻撃に切り替えよう。無双秘奥義は、突進の最後に連続で斬りつけるアクションが加わる。

特殊攻撃　突進して斬りつける高速の剣技

気合いを溜めたのち、任意の方向にダッシュして自動的に斬り払いを繰り出す。ダッシュ中は突進斬りを出すことも可能で、溜める回数が多いほど攻撃回数も増加。3発目にはガード崩しの効果もつく。ただし最後の斬り払いは、ダッシュ中に向きを変えると目標を見失いやすく、狙った敵に当てにくい。斬り払いを連携技の起点とするなら、敵を正面に捉えてダッシュするのがオススメだ。

×1～3



×1～3※

溜め or 突進斬りのあと自動発生

※最大回数は溜め回数と同じになる

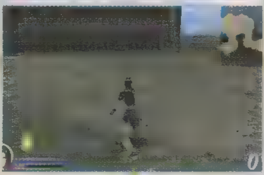
武将列伝	上杉景勝 (1555～1623)	上杉謙信の養子。同じく養子だった上杉景虎と家督を争い、謙信の後継者となった。本能寺の変後は秀吉の臣下となり、重臣の1人として五大老に選ばれる。しかし、関ヶ原の戦いで石田三成の西軍に参加したため、戦後領土を大幅に削られた

スキの少ない通常攻撃が攻撃の要

チャージ攻撃は攻撃範囲の狭い技が多く、乱戦には向いていない。振りの速い通常攻撃で手数を増やして早めに無双ゲージを溜め、無双奥義につなげる戦法が有効だ。なお、敵に囲まれていない場合は、チャージ3で大ダメージを狙っていこう。

×2

×3



→△

×2→△

×3→△

→△×2

×2→△×2

×3→△×2

→△×3

×2→△×3

×3→△×3

2−1は浮かせ技。2−2で前方に突進しながら斬り込み、2−3で反転して衝撃波を飛ばして攻撃する。

3−1の気絶攻撃を繰り出したあと、前方に数回突きを放つ3−2で攻撃。最後の3−3は全方位攻撃だ。

4−1は居合のように斬りつけ、4−2で浮かせる。4−Fは浮かせた敵こと前方の敵をなぎ払う。

武将列伝

宇喜多直家 （1529〜1581）	備前浦上家に仕えた武将。謀略で自らに都合の悪い武将を次々と葬り、最終的には主家までを滅ぼして戦国大名となった。織田軍の秀吉が中国地方に進出した際は、毛利家とともに抵抗。しかしのちに秀吉に降り、その臣下として毛利軍と死闘を繰り広げた

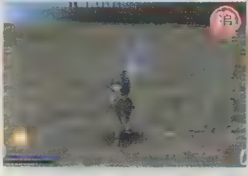
武将戦向け

チャージ3−1で気絶させて無防備な状態にさせ、チャージ2−1で浮かせる。そこから連続突きを繰り出すチャージ3−2につなげて大ダメージを与えるのだ。

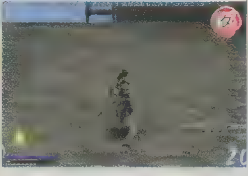
乱戦向け

特殊攻撃の突進斬りで敵集団に斬り込み、最後の斬り払いで多くの敵を打ち上げよう。それが終了したら、スキの少ない通常攻撃で周辺の敵を攻撃していくといい。

×4〜7



×8



通常攻撃

振りが速く攻撃がつながりやすい。囲まれても戦える汎用性の高い技だ。

×2

×3

×4〜7

×8

前後への斬りから突きに移行する。シフト移動で当てていこう。

→

×2→

×3→

前に切り払うチャージ2とチャージ4が比較的当てやすい。

しばらく移動してから

ジャンプ中に

ジャンプ中に

ダッシュ攻撃

敵を浮かせる効果を持つ。浮かせた敵は通常攻撃やチャージ3で追撃し、大ダメージを与えることが可能。

ジャンプ攻撃

上から下に刀を振り下ろす。攻撃範囲は狭いが、高めの位置から攻撃しても空振りしにくいのが強み。

ジャンプチャージ

刀を地面に突き刺し、敵をダウンさせる衝撃波を出す。光秀の技のなかでは上位の攻撃範囲を備える。

武将列伝	
宇佐美定満（1489〜1564）	上杉謙信に仕えた智略の将。軍師として上杉軍の戦略を支える存在で、相続争いによる内乱の際には敵将の長尾政景を降伏させている。しかし、反乱鎮圧後に政景とともに舟遊びの最中、事故により2人とも溺死してしまった。

石川五右衛門

天下の一つや二つ、あ、盗んでみせるぜ～!!

怪力自慢のパワー型

全武将中トップの体力に加え、攻撃力も高い。重い一撃で敵を蹴散らす、パワフルな戦いを得意とする武将だ。一方で知力と移動力は最下位と、かなり偏った能力を持っている。特に移動力の低さは致命傷になりうるので、副将技能などでフォローしたい。

能力番付

体力	175	1位
無双	135	17位
攻撃力	58	2位
防御力	50	15位
知力	44	19位
移動力	50	19位

成長	パワー型
属性	閃光
推奨副将	明智秀満（攻撃範囲＋6／移動力＋6） 山県昌景（攻撃力＋12）

所属

西方武士団

阿国に惚れ込んだ五右衛門は、彼女の相談を受けて奮起。阿国にいいところを見せようとするが、そこに思わぬ邪魔者が現れる。

出現条件

西方武士団編をクリアする

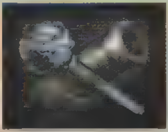
武将列伝	氏家卜全 (????～1571)	斎藤家の重臣で、稲葉一鉄・安藤守就ともに「美濃三人衆」と呼ばれた　しかし、信長が美濃に攻めてくると、織田軍に内通し信長の配下となる。その後、織田軍の武将として伊勢長島攻めに参加し、退却時殿軍を務めた際に一揆衆の攻撃を受けて命を落とした

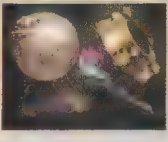
武器　振りの遅さを攻撃範囲の広さでカバー

五右衛門の武器は、巨大な槌と大筒がセットになっている。使い手同様に高い基本攻撃力を誇るが、その重量ゆえか、振りが遅いのが悩みの種だ。しかし、大筒による遠距離攻撃や一部のチャージ攻撃には、攻撃範囲が非常に広いという利点がある。武器の特性を活かすため、やや離れた間合いで戦おう。

砲撃で、槌で、手の短さを補うことができる

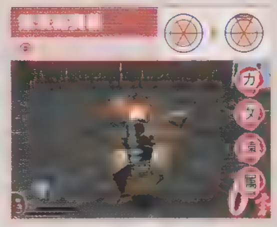
武器名	読み	基本攻撃力	長さ
石割り	イシワリ	16	120cm
嶽崩し	タケクズシ	33	150cm
轟雷建御雷	ゴウライタケミカズチ	49	180cm





無双奥義　背中の大筒で遠方の敵を砲撃！

砲撃による強力な遠距離攻撃で、前方の敵に大ダメージを与えられる。砲撃時は方向転換をすることも可能だ。無双秘奥義になると、最後に槌を振り回すアクションが入る。五右衛門は無双の値が低く、無双ゲージが溜まりやすいため、緊急時に使うのも手だ。



特殊攻撃　弾幕を張ってチャージ攻撃につなげ

真上に砲撃を行うのが五右衛門の特殊攻撃だ。打ち上げてから少し経つと前方に着弾し、爆風で敵を吹き飛ばすことができる。追加入力することによって砲撃回数が増え、さらに着弾地点も少しずつ前に伸びていく。ただし砲撃時は無防備なので、多用は禁物。敵が遠方にいるときに牽制用として使おう。これによって最初の1撃目を妨害されにくくなり、スムーズにチャージ攻撃へとつなぐことができる。

武将列伝	鵜殿長照 (????~1562)	三河の支配をまかされた今川家の家臣。桶狭間の戦いでは、織田軍の城砦攻略に貢献する。主君・今川義元が討たれてからも、ほかの武将が続々と徳川家に寝返るなか、今川家への忠誠を貫き通した。最後は居城を徳川家康に攻められ討ち死を遂げている

乱戦前の攻撃から広範囲攻撃につなげる

五右衛門は全般的に技の出が遅いため、敵の攻撃で邪魔されることが多い。そこで敵が少ないうちにチャージ2−1、3−1といったスキの大きい技を出しておこう。そうしておけば、敵が集まる頃に広範囲攻撃の2−2や3−2を繰り出すことができる。

×2

×3

→△

×2→△

×3→△×1〜3

→△×2

×2→△×2

チャージ4−1後自動発生

→△×3

×2→△×3

チャージ4−2後自動発生

2−1は多数の敵を打ち上げる。続く2−2は槌で、2−3は衝撃波で全方位を攻撃する技だ。

前方に槌を振り下ろす3−1から、3−2の全方位気絶攻撃を繰り出す。3−3は遠距離に届く砲撃となる。

豪快に槌を振り回す攻撃。追加入力で最大6回転まで発展する。ただし4−Fで体勢が崩れてしまう。

武将列伝	遠藤直経 (????~1570)	武勇に秀でた浅井家の猛将だが、信長の暗殺を計画するなど謀略に長けた面も見せる。姉川の戦いに敗れたあとも、織田軍の武将になりすまして信長の命を狙ったが、竹中半兵衛の弟・重矩に正体を見抜かれ討ちとられてしまった

武将戦向け

特殊攻撃 → チャージ2-1 → 通常攻撃5

武将を引きつけて、近距離に砲撃できる特殊攻撃で敵のガードを崩そう。その後はすかさず2−1で浮かせ、通常攻撃で拾ってダメージを重ねていくといい。

乱戦向け

→ チャージ2-3

まずは三連砲撃まで繰り出して前方の敵を蹴散らす。敵の体勢が整わないうちにチャージ2−3まで繰り出していくのだ。広範囲を攻撃するならチャージ4も頼りになる。

×4～7

×8

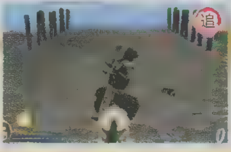
通常攻撃

技の出がやや遅いが、通常攻撃４以降はスキが少なくて使いやすい。

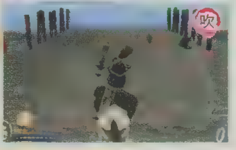
騎乗通常攻撃2
×2

×3

×4～7



×8



騎乗通常攻撃４以降はリーチが長くなり、敵に当てやすくなる。

➡△

×2➡△

×3➡△

騎乗チャージ４の砲撃は攻撃範囲が広く、右側一帯を攻撃する。

しばらく移動してから

ダッシュ攻撃

槌で殴りつけたあとに大きく体勢を崩す。このスキを突かれやすいので、確実に敵に当てるようにしよう。

ジャンプ中に　×1～3

ジャンプ攻撃

尻もちをつく攻撃で、追加入力で3回まで攻撃できる。ダメージを与えられるのは2、3回目のみだ。

ジャンプ中に△

ジャンプチャージ

大きく振り上げた槌を地面に叩きつけて周囲の敵をダウンさせる。囲まれそうなときに使っていきたい。

武将列伝　大久保忠佐（1537～1613）

大久保忠世の弟　徳川家康の父の代から徳川家に仕え、戦場で一度も傷を負うことがなかったといわれている。長篠の戦いでは鉄砲隊を率いて活躍したため、信長に賞賛された。後年の関ヶ原の戦いにおいては徳川秀忠の軍に入り、戦後に所領を与えられている

上杉謙信

我が望むは安協なき真の闘争

軍神、攻防に憂いなし

高い攻撃力を持つパワー型の武将ではあるが、体力や知力も上位に名を連ねる。攻守に安定した能力の持ち主だ。唯一の弱点ともいえるのが移動力の低さなので、副将選びは「移動力+」の数値に注目したい。少しのボーナスでも効果を感じられるはずだ。

能力番付

体力	165	5位
無双	140	15位
攻撃力	56	4位
防御力	54	10位
知力	58	5位
移動力	60	17位

成長	パワー型
属性	凍牙
推奨副将	本多忠政（移動力+8） 山県昌景（攻撃力+12）

所属

東方武士団

宿敵・武田信玄と和解して東方武士団に加盟した謙信だったが、宿敵に対する闘争心は強く、東方武士団の結束は盤石とはいえなかった。

出現条件

なし（初めから使用可能）

武将列伝	大久保忠世（1532〜1594）	徳川家康に仕えた三河の猛将。三方ヶ原の戦いや長篠の戦いで武田軍と渡り合い、家康の危機を救うといった活躍を見せた。軍事面以外にも出奔した本多正信の帰参を仲介するなどの功績があり、家康が関東に入国してからは小田原の地に封じられている

武器　威力と速度を両立させた式神を宿す刀

基本攻撃力は平均的でリーチも短め。しかし、パワー型の武将の武器としては珍しく、振りの速い連続攻撃で敵につけいるスキを与えないのが謙信の刀だ。また、この武器は「式神」という独自の能力を宿している。式神は武器によって異なり、これによって出せる特殊攻撃が変化するのだ(下段参照)。

武器の背景にある[illegible]大の影が式神の種類だ

波刃刀	
ナミバトウ	
基本攻撃力	15
長さ	150cm

七支霊刀	
シチシレイトウ	
基本攻撃力	32
長さ	180cm

天叢雲	
アメノムラクモ	
基本攻撃力	48
長さ	200cm

無双奥義　鬼神のごとく周囲の敵をなぎ払う

任意の方向に移動しながら、豪快に左右へなぎ払う連続攻撃を出す。攻撃範囲が広いうえにあまり大きく動かないので、乱戦だけでなく武将戦でも使いやすいのが特長だ。一方の無双秘奥義は、なぎ払いのあとに回転しながら斬りつける動作が加わっている。

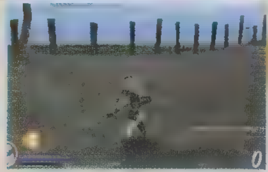
特殊攻撃　武器ごとに決定される4種類の遠距離攻撃

謙信の特殊攻撃は、同じ武器を使うかぎり1つの特殊攻撃しか使えない。使える技は、武器入手時に以下の4種類からランダムで決定される仕組みだ。いずれの技も多彩な特殊効果を持つほか、△入力後に2回まで追加入力が可能となっており、入力回数が多いほど攻撃範囲や射程距離、攻撃力が上昇していく。ちなみに、「紙人形」は時限爆弾のような技で、前方に放出後しばらくしてから爆発する。

武将列伝	
太田資正(1522～1591)	北条家に主君を討たれたのち、関東で粘り強く抵抗を続けた扇谷上杉家の武将。軍用犬使用の起源とされる、犬を用いた連絡手段など、奇策を用いたことでも有名。北条家に仕えた時期もあったが、後年は常陸の戦国大名である佐竹家の家臣となり、北条家を再三苦しめた

豪快なチャージ攻撃と通常攻撃をからめる

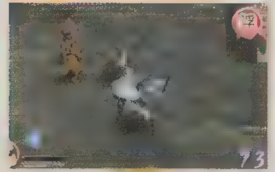
通常攻撃、チャージ攻撃ともに動作が素早く、あらゆる状況に対応しやすい。武将戦では通常攻撃やチャージ3を駆使し、乱戦ではスキの少ない通常攻撃とチャージ4－1を使おう。囲まれていなければ、チャージ2で敵を吹き飛ばすのもいい。



×2

×3

➡△



×2➡△

×3➡△

➡△×2

×2➡△×2

×3➡△×2

➡△×3

×2➡△×3～4

×3➡△×3

2－1で浮かせた相手を2－2で叩きつける。続く2－3の全方位攻撃までの動きが非常に素早い。

3－1～2と左右に斬り返し、3－3で浮かせる。ここで追加入力をすると突きで吹き飛ばせる。

△ボタンを押した数だけ溜め時間が長くなり攻撃範囲が広がる全方位攻撃。4－Fなら威力も範囲も強力だ。

武将列伝 大友宗麟（1530～1587）
本名は義鎮といい、豊後を拠点に九州地方で一大勢力を築いた戦国大名。だが、耳川の戦いで島津家に敗れて自勢力が衰えると、九州征伐に乗り出した豊臣軍の傘下に入る。なお、宗麟はフランシスコ・ザビエルを招いたキリスト教信奉者で、南蛮貿易も行っていた。

武将戦向け

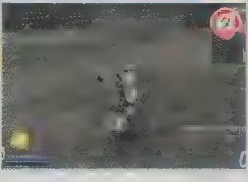
チャージ3−3を敵を浮かせる攻撃まで出して、チャージ2−1につなぐ。そこから通常攻撃の連続斬りで一気にコンボ数を稼ぎ、無双奥義でトドメを刺そう。

乱戦向け

特殊攻撃で遠距離から狙い、討ちもらした敵をチャージ2−3で吹き飛ばす 最後にスキの少ないチャージ4−1で周辺の敵をダウンさせれば、反撃も受けにくい。

×4〜7

×8



通常攻撃

素早い連続攻撃から刀を振り回す攻撃へ移行。乱戦でも十分に使える。

×2

×3

×4〜7

×8

前後に斬りつけたあと、刀を振り回して多段攻撃をかける。

➡△

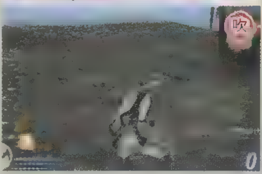
×2➡△

×3➡△

右側をなぎ払う。敵を吹き飛ばすチャージ4が使いやすい。

しばらく移動してから

ジャンプ中に



ジャンプ中に△

ダッシュ攻撃

突進したあとに左から右へと斬り払う 敵を大きく吹き飛ばせるので、ほかの敵を巻き込むこともできる

ジャンプ攻撃

刀を下にむけて横に斬りつける攻撃。横方向への攻撃範囲が広く、複数の敵を攻撃しやすい。

ジャンプチャージ

刀を地面に突き刺してダウン効果のある衝撃波を発生させる。多数の敵を巻き込むことが可能だ。

武将列伝 大野治長 (????〜1615)

豊臣家の家臣 治長の母は豊臣秀頼の母・淀殿の乳母であったため、秀吉死後は秀頼の直臣となった。大坂の陣では集めた浪人たちの指揮を執るが、真田幸村ら歴戦の勇将と連携がとれず敗北 秀頼と淀君の命乞いをするが認められず、最期は大坂城で自害して果てた。

お市

ここまで来たからにはやるしかないよね！

俊敏な動きで敵を翻弄

忍者なみの足の速さが最大のウリ。そのうえ外見からは想像もつかない、強靭な防御力も兼ね備えている。この2つは生存力に直結するパラメータなので、倒されにくい武将の代表格といえるだろう。反面、攻撃力は最下位だが、手数と機動力で補っていける。

能力番付

体　力	130	17位
無　双	160	9位
攻撃力	44	18位
防御力	60	3位
知　力	48	16位
移動力	125	2位

成　長	スピード型
属　性	閃光
推奨副将	井伊直政（攻撃範囲＋8） 立花道雪（攻撃力＋12）

所属

織田軍団

信長の妹であるお市は、近江の浅井長政に嫁ぎ、兄の上洛を助けた。しかし、夫を取り巻くしがらみに、徐々に巻き込まれていくのだった。

出現条件

なし（初めから使用可能）

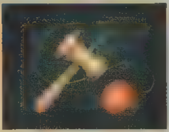
武将列伝		
	岡部元信 （????〜1581）	今川家の武将で、桶狭間の戦いでは先鋒となって織田方の鳴海城を陥落させた。今川義元の死後は鳴海城で防御を続け、義元の首と引き換えに開城して駿河に撤退。後年武田信玄が駿河に侵攻してくると、降伏して武田家に仕えている。

武器　剣玉を軽快に振り回して敵を近づかせない

剣玉による攻撃は、糸をいっぱいに伸ばして振り回す攻撃が多いため、攻撃範囲の広さはかなりのものだ。リーチの長さも全体で上位に位置する。さすがに威力は最下位クラスなものの、そうそう近寄られることはない。そんな個性を持つ武器だけに、最優先でほしい付加効果は「攻撃力+」だ。

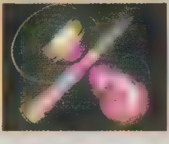
振りがゆったりとした技が多いが、スキは少なめだ

剣玉・梅	
ケンダマ　ウメ	
基本攻撃力	12
長さ	50cm



剣美玉・百合	
ケンビダマ　ユリ	
基本攻撃力	29
長さ	50cm

木花開耶・桜	
コノハナサクヤ　サクラ	
基本攻撃力	45
長さ	50cm



無双奥義　広範囲を攻撃できるお市の最強技

頭上で剣玉を振り回しつつ、自由に移動できる強力な奥義だ。全方位に攻撃できるためまったくスキがなく、どんな場面でも頼れる心強い技といえる。秘奥義は連続攻撃の最後にダッシュによる突進攻撃が入り、周囲の敵をさらに攻撃しやすくなっている。

特殊攻撃　剣玉を振り回す突撃で敵を打ち上げろ

△ボタンを押すと溜めポーズになり、それから剣玉を振り回して任意の方向に突撃する。この突撃は浮かし効果を持つほか、突撃時に追加入力をすると突撃距離が伸び、振り回す回数も増加するという効果があるのだ。溜めポーズ中は無防備なので、周囲に敵がいないときに技を繰り出すといい。また、突撃終了後に行う急停止はスキが大きいため、突撃が終わる前に敵の包囲網を突破しておくこと。

すべての特殊攻撃に共通する準備動作。お市には溜め時間の長さによる追加効果はない。

走りながら剣玉を振り回し、周囲の敵を次々と浮かせる。追加入力で振り回す回数が増加。

武将列伝	岡吉正 (????～????	紀州雑賀の武将で雑賀孫市と並ぶ鉄砲の名人。石山本願寺における織田軍との攻防で信長を狙撃し、傷を負わせた人物といわれている　秀吉の紀州攻めの際に秀吉に降伏し、以後豊臣家の鉄砲隊をまかされるようになった

敵の数が減ったらチャージ攻撃で一掃

攻撃範囲は広いものの、攻撃モーションが遅めの技が多い。その点、通常攻撃なら攻撃が速めでスキも小さいので、通常攻撃4までを主力にしよう。敵の数が少なくなったらチャージ2−3やチャージ4−Fといった全方位攻撃につなぐのがオススメだ。

通常攻撃

通常攻撃1
□

通常攻撃2
□×2

通常攻撃3
□×3

チャージ攻撃

チャージ2−1
□➡△

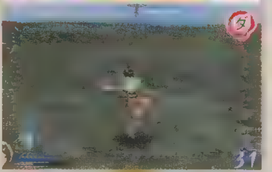
チャージ2−2
□➡△×2

チャージ2−3
□➡△×3

敵を浮かせる2−1のあとに、広範囲を攻撃できる2−2を出す。続く2−3はスキの小さい全方位攻撃だ

チャージ3−1
□×2➡△

チャージ3−2
□×2➡△×2



チャージ3−3
□×2➡△×3〜5

3−1で前方に剣玉を振り、3−2で回転しながら攻撃する。最後の3−3は剣玉を振り回しつつ跳びまわる。

チャージ4−1
□×3➡△×1〜8

チャージ4−F(1)
チャージ4−1中断後自動発生

チャージ4−F(2)
チャージ4−1を最後まで出すと発生

すべて回転しながらの全方位攻撃。4−1で追加入力した回数によって、2種類ある4−Fのどちらかに発展。

武将列伝

奥平貞昌（1555〜1615）
長篠城主で徳川家康の娘婿となった武将。武田信玄による三河攻略の際に武田軍へ降伏するが、子の勝頼の代になるとふたたび家康の家臣となる。長篠の戦いでは長篠の城に籠城して、迫りくる武田の大軍を防ぎきり、信長と家康から賞賛された。

武将戦向け

チャージ3−1 → チャージ2−2 → 通常攻撃6

敵を気絶させるチャージ3−1で動きを止め、チャージ2−2で浮かせる。そこを通常攻撃で追撃しよう。無双ゲージが溜まっていれば無双奥義でしめるのが理想だ。

乱戦向け

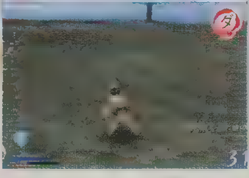
チャージ4 → チャージ2−3

乱戦でも左の戦法が有効だが、乱戦の場合は全方位攻撃となる2−3までつなごう。完全に囲まれた状況では、4−1で一気にゲージを溜めて無双奥義を狙うといい。

通常攻撃4
×4〜6

通常攻撃5
×7

通常攻撃6
×8



通常攻撃

攻撃が速く、通常攻撃4、5が広範囲を攻撃できるためスキが少ない。

騎乗通常攻撃1

騎乗通常攻撃2
×2

騎乗通常攻撃3
×3

騎乗通常攻撃4
×4〜7

騎乗通常攻撃5
×8

騎乗通常攻撃

すべて剣玉を振り回す攻撃モーション。ごく平均的な性能だ。

騎乗チャージ2
➡△

騎乗チャージ3
×2➡△

騎乗チャージ4
×3➡△

騎乗チャージ

いずれも剣玉を右へ振り下ろす攻撃。攻撃範囲はやや狭め。

ダッシュ攻撃
しばらく移動してから

ダッシュ攻撃

回転しながら広範囲を攻撃する。攻撃後に少し硬直するので、なるべく多くの敵を吹き飛ばしておきたい

ジャンプ攻撃
ジャンプ中に

ジャンプ攻撃

斜め下に剣玉を振り下ろす。前方にしか攻撃範囲がないので、空振りしないようしっかりと狙いを定めよう。

ジャンプチャージ
ジャンプ中に△

ジャンプチャージ

地面を両足で踏みつけて、その衝撃波でダウンさせる。全方位の敵を攻撃できるため、非常に使いやすい。

武将列伝 織田信忠（1557〜1582）

信長の長男。父に従って戦場を重ねて経験を積む一方、総大将としては美濃の岩村城を攻略し、武田家を滅亡に追い込む活躍をみせた。しかし、秀吉を援護するために中国地方に向かう途中、京の妙覚寺で明智光秀の襲撃に遭い、自害して果てた

阿国

うちの一世一代の舞、お見せしますぅ

底知れぬ無双の使い手

無双は並み居る武将を押しのけて堂々の1位。体力と攻撃力も高めで、女性陣では唯一のパワー型の武将だ。ただし、防御力と移動力の低さからピンチになりやすく、上級者向けの側面ももつ。副将などで弱点を克服できてからが強い、晩成型といえる。

能力番付

体　力	160	7位
無　双	185	1位
攻撃力	52	7位
防御力	52	14位
知　力	46	17位
移動力	65	15位

成　長	パワー型
属　性	紅蓮
推奨副将	木村重成（体力＋2／移動力＋8） 柴田勝家（防御力＋10）

所属

西方武士団

雑賀孫市に賛同して西方武士団の一員となった阿国。彼女は「舞」という己の武器で、西方武士団に貢献することを思いつく。

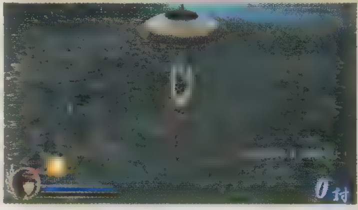
出現条件

なし（初めから使用可能）

武将列伝	鬼小島弥太郎（1522～1582）	本名は小島弥太郎という上杉家の猛将。優れた武勇の持ち主であったため、名前に「鬼」が加わったとされている。戦場ではその腕を買われて上杉謙信の護衛役を務めていた。川中島の戦いでは、その豪傑ぶりから武田家の山県昌景に褒め称えられたという逸話をもつ

武器 個性的な攻撃モーションは1対1で強さを発揮

基本攻撃力は平均クラスだが、リーチが短いうえ、モーションも独特なものが多い。1対1の戦いを得意とする武器なので、集団戦はあまり得意ではない。囲まれないように敵との距離をとりつつ、少数を相手に戦うことを心がけよう。オススメの付加効果は敵との距離をとるための「移動力+」だ。



ジャンプ時に✕を押すと、傘を開いて浮遊できる

番傘	バンガサ
基本攻撃力	13
長さ	130cm

舞闘傘	ブトウガサ
基本攻撃力	30
長さ	130cm

日影天鈿女	ヒカゲアメノウズメ
基本攻撃力	46
長さ	130cm

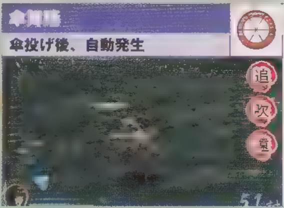
無双奥義 遠方の敵を打ち払う傘投げ攻撃

傘を投げて全方位を攻撃する遠距離攻撃。傘と自分の間にいる敵には攻撃が当たらないので、近距離に敵がいるときは通常攻撃に移行する方がいい。無双秘奥義の場合は、傘投げのあとにチャージ3と同じ攻撃が追加で発動するようになっている。

特殊攻撃 傘を遠隔操作して敵を吹き飛ばす

投げた傘を自分の周囲で操り、これに当たった敵を吹き飛ばせる。傘舞踊は追加入力で傘がもどってくるまでの時間が増えるほか、向きを変えることで傘の位置を変えることが可能だ。ただし無双奥義同様、傘舞踊も近くにいる敵を攻撃できないので、囲まれていない状態で技を出すことが重要になる。もし傘を投げたあとに敵が迫ってきたら、向きを変えて接近してきた敵を傘で吹き飛ばしてしまおう。

投げた傘は空中に止まり、一定時間自由に操ることができる。敵を吹き飛ばす効果も持つ。



傘投げ中は、ボタン連打で操作する時間を延長できる。敵が少数なら一掃することも可能だ。

武将列伝

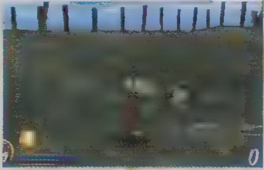
鬼庭綱元 (1549~1640)	片倉小十郎　伊達成実と並ぶ伊達家の重臣の1人。伊達家の存亡を賭けた人取橋の戦いや、奥羽の一揆鎮圧において戦功を立てた秀吉が伊達政宗の反乱容疑をとがめたときは、綱元が弁明して許しを得るなど、政治・外交面にも優れた才能を発揮した

特殊攻撃と通常攻撃は遠近両用

全体的にスキが大きい技が多く、大軍に囲まれると脱出が困難になる。離れた距離で戦える、特殊攻撃を主体に戦おう。それでも接近されたら、スキが少ない通常攻撃で迎撃。無双ゲージが溜まったら早めに奥義を発動し、囲まれないようにしたい。

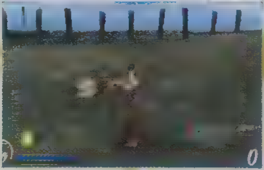
通常攻撃

通常攻撃1



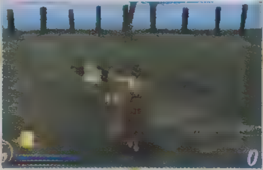
通常攻撃2

×2



通常攻撃3

×3



チャージ攻撃

チャージ2-1

➡△

チャージ3-1

×2➡△

チャージ4-1

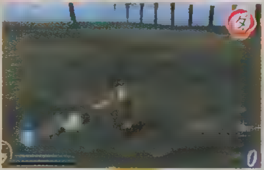
×3➡△

チャージ2-2

➡△×2～5

チャージ3-2

×2➡△×2



チャージ4-2

×3➡△×2～6

チャージ2-3

➡△×6

チャージ3-3

×2➡△×3

チャージ4-F

×3➡△×7

2-1で敵を蹴り上げ、2-2で自身も跳び上がって追撃する。2-2が全ヒットの場合のみ、2-3が発動。

傘を突き出す3-1から、傘で足を払う3-2に移行。3-3では自身が旋回し、周囲の敵を吹き飛ばす。

4-1は浮かせ技。4-2は地上の敵にも当たる追撃技で、最後の4-Fは傘を一周させる全方位攻撃だ。

武将列伝

小野忠明 (????～1628)	小野一刀流を創始したといわれる剣豪。元の名を御子神典膳といい、上総の里見家に仕えていた。その後伊東一刀斎の門下に入って修行を積み、徳川幕府2代将軍・徳川秀忠の剣術指南役となる。だが生来の気性の激しさから殿中の不興を買い、処罰を受けてしまう

武将戦向け

チャージ3−1
↓
チャージ2−2
↓
チャージ4−1

気絶効果のあるチャージ3−1で動きを封じ、2−2を4発叩き込む。最後にチャージ4をすべて出し切ろう。2−2を終えた時点でもう一度2−2を出してもいい。

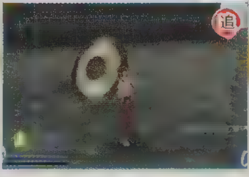
乱戦向け

特殊攻撃
↓
チャージ3−3

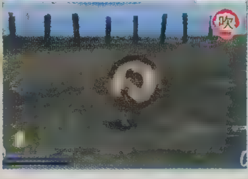
まずは特殊攻撃で近くの敵を吹き飛ばす。この特殊攻撃を当て損ねた敵は3−1で気絶させ、そのまま3−3までつないでいこう。これでまとめて蹴散らすことが可能だ。

通常攻撃4
×4

通常攻撃5
×5〜7



通常攻撃6
×8



通常攻撃

リーチは短いが攻撃範囲は広め。スキも少なく、阿国の主力となる技だ。

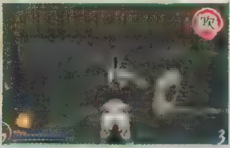
騎乗通常攻撃1

騎乗通常攻撃2
×2

騎乗通常攻撃3
×3

騎乗通常攻撃4
×4〜7

騎乗通常攻撃5
×8



騎乗通常攻撃

傘を前後に打ち払う攻撃で、4以降はすべて突き攻撃となる。

騎乗チャージ2
→△

騎乗チャージ3
×2→△

騎乗チャージ4
×3→△

騎乗チャージ

チャージ4のみ独特で、傘を投げる全方位攻撃になっている。

ダッシュ攻撃
しばらく移動してから

ダッシュ攻撃

傘を左から右に払って攻撃する。左右へのリーチが長く、多くの敵を巻き込んで敵を吹き飛ばしやすい。

ジャンプ攻撃
ジャンプ中に□

ジャンプ攻撃

右から傘を振るため、横方向への攻撃範囲は広い。傘による浮遊を解除する手段としても使える。

ジャンプチャージ
ジャンプ中に△

ジャンプチャージ

傘を地面に突き立てて、広範囲を衝撃波で攻撃する。傘で浮遊し、狙いを定めてから攻撃するのも手だ

武将列伝	小山田信茂（1539〜1582）	武田家の重臣として名を馳せ、数々の戦いで功績を立てた武将。しかし、武田信玄の子の勝頼の時代になって武田軍が劣勢に陥ると、織田軍の攻勢に屈して勝頼を裏切る。その結果、逆に信長の怒りを買って処刑された。

くのいち

盛り上がってまいりました!にゃは♪

電光石火の素早さがウリ

移動力は全武将中で最高値。どんな敵武将でも追いつけない、スピーディな身のこなしが武器だ。それ以外の能力は軒並み低いので、副将技能や武器の効果で弱点を補っていこう。なお、くのいちはジャンプ後に⊗ボタンを押すと二段ジャンプを行うことが可能だ。

能力番付

体　力	125	19位
無　双	140	15位
攻撃力	44	18位
防御力	48	17位
知　力	52	11位
移動力	130	1位

成　長	スピード型
属　性	凍牙
推奨副将	北条綱成（攻撃力+12） 蒲生氏郷（無双増加量+10）

所属

東方武士団

得意の忍びの術を武器に、信玄に仕えるくのいち。軽妙な口調はそのままに、主の前に立ちふさがるさまざまな困難に立ち向かう。

出現条件

東方武士団編をクリアする

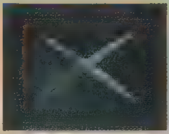
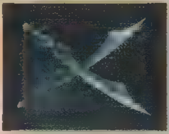
武将列伝		
	海北綱親 (????~1573)	浅井家の家臣。赤尾清綱や雨森弥兵衛とともに「浅井三将」と称されるほどの軍略の持ち主で、織田軍との戦いでは秀吉を破る活躍を見せた。しかし、浅井家の居城・小谷城が織田軍によって落城した際、綱親も戦死した。

武器 目にも止まらぬ苦無の斬撃

基本攻撃力は最低クラスで、一般兵を倒すにも手数が必要な非力な武器だ。ただし攻撃速度が抜群に速く、攻撃力の低さは手数で十分にカバーできる。リーチが短めなので乱戦は苦手だが、手に余るような大軍が相手の場合、くのいちなら自由に間合いがとれる。無理に苦無で乱戦をする必要はないのだ。

両手の苦無で交互に斬る技が多く、極めて高速

武器	読み	基本攻撃力	長さ
穴苦無	アナクナイ	12	80cm
烈風円旋刃	レップウエンセンジン	29	100cm
琥死那陀	クシナダ	45	120cm

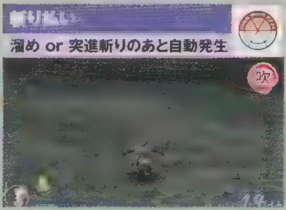



無双奥義 任意に移動できる高速回転斬り

コマのように回転しながら、周囲の敵を斬り刻む連続攻撃。乱戦で多数の敵を巻き込めるほか、奥義発動中も自由に動けるので、狙った武将を集中攻撃できる万能ぶりが頼もしい。無双秘奥義は、回転攻撃後にチャージ3-2とお辞儀の動作が加わる。

特殊攻撃 気絶効果で敵を混乱に陥れる

△ボタンで気合いを溜めたあと、任意の方向に突進を開始。一定距離を走ると自動的に飛び上がり、斬り払いを繰り出すようになっている。この斬り払いを出すまでの突進中は、△を入力することで突進斬りを追加することが可能だ。この技は事前の溜め回数に応じて最大攻撃数が増えるほか、気絶効果があるうえ、ガード崩し効果（3発目のみ）までもっている。敵集団に先制攻撃をかけるときに活用しよう。



※最大回数は溜め回数と同じになる

武将列伝 柿崎景家（1518～1575）
越後の上杉家に仕えた猛将。川中島の戦いでは騎馬隊を率いて先陣を切るなど、上杉軍の中核をになった。また外交においても重要な使者を務めるなど、武勇以外の功績も多い。だが後年は、信長の策略によって謀反を疑われ、謙信により自害させられたという

切れ目なく攻撃をつないで敵を翻弄せよ

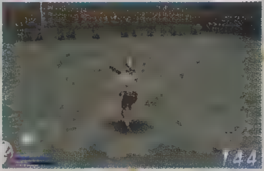
くのいちの立ち回りはヒット&アウェイに尽きる。高速な通常攻撃を中心に、近距離の密集した敵にはチャージ3、広範囲の敵を巻き込むならチャージ4で攻めていこう。各種チャージ攻撃で倒しきれない場合は、間合いをとって態勢を立て直すこと。

通常攻撃

通常攻撃1

通常攻撃2
□×2

通常攻撃3
□×3



チャージ攻撃

チャージ2-1
□→△

チャージ3-1
□×2→△

チャージ4-1
□×3→△×1～7

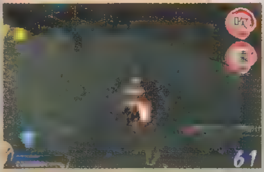
チャージ2-2
□→△×2～3

チャージ3-2
□×2→△×2～4

チャージ4-F
チャージ4-1後、自動発生

広い範囲を攻撃する突進攻撃。最後は苦無を投げつける4-Fへ移る。出始めにややスキがあるのが難点

チャージ2-3
□→△×4



チャージ3-3
□×2→△×5

浮かせ技の2-1に続き、2-2で追撃を入れていく。2-3では敵を叩きつけたあと、下方向に忍術を放つ。

3-1～2で広範囲の敵を攻撃したあと、3-3では武器の属性と同じ属性攻撃を出す(P.116参照)。

※攻撃範囲は武器の属性によって変化する

武将列伝	糟屋武則 (????～????)	播磨国出身の武将。幼少時から秀吉の側に仕え、賤ヶ岳の戦いでは加藤清正や福島正則らとともに「賤ヶ岳七本槍」といわれる活躍を見せた。関ヶ原の戦いでは、「七本槍」のなかで1人だけ西軍に加わったが、戦後に許されて徳川家に仕えた。

武将戦向け

チャージ3-2 → チャージ2-2 → 通常攻撃4

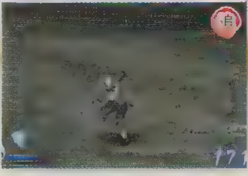
チャージ3−2で敵を浮かせたあと、2−2で追い討ちをかける。その後は通常攻撃4を繰り返していけば、武将をダウンさせずに攻撃しつづけることが可能だ。

乱戦向け

特殊攻撃 → チャージ4-1

特殊攻撃の突進斬りで多数の敵を気絶させたあと、反撃を受けにくい場所から4ー1を開始。周囲の敵を斬りつけて、4ーFで一気に吹き飛ばしてしまおう。

通常攻撃4
×4〜6



通常攻撃5
×7

通常攻撃
リーチは短いが、技の出が速く攻撃範囲もそこそこ広い。使いやすい技だ。

騎乗通常攻撃1

騎乗通常攻撃2
×2

騎乗通常攻撃3
×3

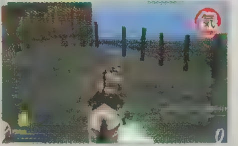
騎乗通常攻撃4
×4〜7

騎乗通常攻撃5
×8

騎乗通常攻撃
苦無を振り回す、速度に優れた攻撃。連続ヒットしやすい。

騎乗チャージ2
➡△

騎乗チャージ3
×2➡△



騎乗チャージ4
×3➡△

騎乗チャージ
攻撃範囲が広いものが多く、乱戦で頼りになる攻撃がそろう。

ダッシュ攻撃
しばらく移動してから

ダッシュ攻撃
飛び上がって一回転してから苦無でなぎ払う。敵の少し手前で技をしかけると、多くの敵を巻き込みやすい。

ジャンプ攻撃
ジャンプ中に

ジャンプ攻撃
両手の苦無で左右から斬りつける。前面の敵には届きにくいが、左右の敵に攻撃を当てやすくなっている。

ジャンプチャージ
ジャンプ中に△

ジャンプチャージ
地面を叩いた衝撃で敵をダウンさせる。攻撃後はバック宙によるスキができるので敵から離れて使うこと。

武将列伝 片桐且元（1556〜1615）
秀吉子飼いの武将で、「賤ヶ岳七本槍」の1人。秀吉亡きあとは秀吉の子・豊臣秀頼の補佐を担当し、豊臣家と徳川家の対立関係を修復しようと尽力した。しかし、方広寺の鐘銘問題によって豊臣家から謀反を疑われ、且元は大坂城を離れることになってしまう。

雑賀孫市

俺の鉛弾、たっぷりと御馳走してやるぜ

穴のない安定感が魅力

攻撃力以外の能力がすべて平均以上と、バランスがとれている。特に無双と防御に長けているので、副将技能で攻撃力や移動力を高めれば万全だ。なお、階級が8になると銃弾が貫通するなどの新たな効果を得られる。早めに階級を上げていこう(P.033参照)。

能力番付

体　力	150	11位
無　双	165	6位
攻撃力	50	14位
防御力	56	6位
知　力	58	5位
移動力	90	12位

成　長	バランス型
属　性	紅蓮
推奨副将	島津家久(攻撃力+12) 明智秀満(攻撃範囲+6／移動力+6)

所属

西方武士団

信長に対抗すべく結成された西方武士団。孫市はあえて自分ではなく前田慶次を旗頭に選んだ。すべては信長に勝つために……。

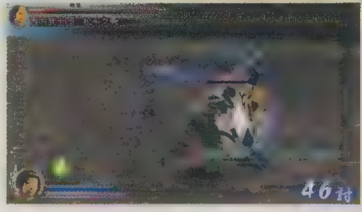
出現条件

なし(初めから使用可能)

武将列伝	片倉小十郎 (1557~1615)	本名は片倉景綱。伊達政宗を補佐した名参謀で、多くの戦いで伊達軍を勝利に導いている。秀吉の小田原征伐の際には、秀吉に従うことを進言して、伊達家に道を誤らせなかった。なお、徳川幕府の時世では、藩主以外で城主になるという異例の待遇を受けている

武器 銃撃と銃剣であらゆる場面に対応する

鉄砲の最大の特徴は、いうまでもなく遠距離攻撃が豊富なことだ。そのため、迎撃する際は遠距離攻撃、接近する際は銃剣による直接攻撃というように、状況に適した戦法が可能となる。しかし、直線的な攻撃が多く、攻撃範囲がやや狭い。付加効果に「攻撃範囲＋」がついた武器を優先的に選択しよう。



近距離戦は銃身についた刃で対応することになる

堺筒 サカイヅツ	基本攻撃力	14
	長さ	135cm

紀州国友 キシュウクニトモ	基本攻撃力	31
	長さ	175cm

獄焔火具土 ゴクエンカグツチ	基本攻撃力	47
	長さ	185cm

無双奥義 敵を狙い撃つ銃弾の嵐

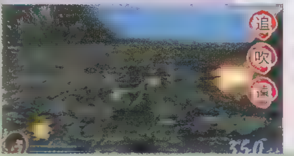
前方に複数の銃弾を放つ遠距離射撃。発射中に方向転換も可能だ。ただし、連射性能が低く近距離戦には向かないので、周囲の敵はチャージ3－2で蹴散らすといい。なお、無双秘奥義は乱射のあと、チャージ3－1～3、チャージ4の動作で締めくくる。

特殊攻撃 鮮やかな銃さばきが冴える回転射撃

四方乱射は銃撃を前後左右の方向に発射する全方位攻撃。追加入力することで最大3回まで繰り出すことができ、それが終わると前方の敵を狙う速射へと移行する。四方乱射はこまめに向きを変えることであらゆる方向を狙えるが、すべての方向を同時に攻撃するわけではないので意外とスキが多い。敵の集中攻撃を防ぐような使い方ではなく、囲まれる前に牽制用として使っていくといい。

四方乱射

△×1～3



文字どおり四方を射撃する技。攻撃間隔がやや長めなので、動き回る敵には方向の調整を。

速射

四方乱射のあと自動発生

速射の攻撃範囲は前方のみ。四方乱射が終わる頃には、敵がいる方向を向くようにしたい。

武将列伝 葛山氏元（????～1581）

今川家の武将。所領が武田家や北条家と境を接していたため、これら二家とも婚姻関係などのつながりがあった。武田軍が駿河に侵攻したあとは武田家の傘下に入り、穴山信君に従って駿河統治の手助けをしている

銃撃とチャージ3−2で敵の勢いを削ぐ

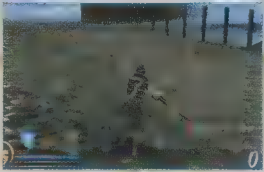
まずは遠距離から通常攻撃4〜5、もしくは特殊攻撃で敵の体力を奪う。接近戦になったらチャージ3−2で応戦し、敵の数を徐々に減らしていくのだ。一騎討ちになった場合は、チャージ2、チャージ3の連続攻撃で一気に勝負を決めよう。

通常攻撃

通常攻撃1

通常攻撃2 ×2

通常攻撃3 ×3



チャージ攻撃

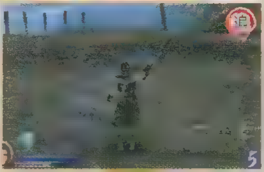
→△

×2→△

×3→△

→△×2〜7

×2→△×2〜5



×3→△×2

→△×8

×2→△×6

×3→△×3

2−1で浮かせて、2−2の銃による追撃を出す。2−3は、トドメの一撃と同時に全方位を攻撃できる。

3−1の袈裟斬りのあと、3−2で上下交互に斬る連続攻撃を繰り出す蹴り上げる3−3は追撃向きの技だ。

扇状に銃を乱射する攻撃。スキは大きいが、溜めることに攻撃範囲が広がり、攻撃力も上がってくる

武将列伝	
加藤清正 (1562〜1611)	尾張時代から秀吉につき従い、賤ヶ岳の戦いでは「賤ヶ岳七本槍」と呼ばれる武功を立てる。豊臣政権下では、随一の猛将として朝鮮出兵で奮戦 関ヶ原の戦いか勃発すると徳川家康に味方し、九州の西軍大名を攻めたてた。熊本城の築城に携わったことでも有名

武将戦向け

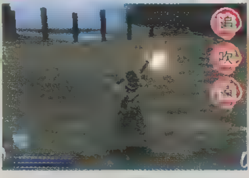
チャージ3で気絶させ、敵単体に大ダメージを与える2−2を狙っていく。このあとはさらに空中の敵を追撃できるので、チャージ3を最後まで当てることが可能だ。

乱戦向け

銃剣で素早く敵を乱打するチャージ3は、乱戦に強い技。気絶効果をもっているため、気絶している敵が多くなってきたら、チャージ2−3の全方位攻撃につなごう。

通常攻撃4

×4〜7



通常攻撃5

×8

通常攻撃

通常攻撃4以降はすべて銃撃。乱戦時は通常攻撃3で止めておこう

騎乗攻撃

騎乗通常攻撃1

騎乗通常攻撃2

×2

騎乗通常攻撃3

×3

騎乗通常攻撃4

×4〜7

騎乗通常攻撃5

×8

騎乗通常攻撃

騎乗通常攻撃4以降の銃撃では敵を吹き飛ばすことがある。

騎乗チャージ2

→△

騎乗チャージ3

×2→△

騎乗チャージ4

×3→△

騎乗チャージ

銃剣による斬り払い攻撃で、攻撃範囲が広いものが多い。

ダッシュ攻撃

しばらく移動してから

ダッシュ攻撃

タッシュから回転蹴りを繰り出す。リーチは短いが、周囲を攻撃できるので多くの敵に当てやすい。

ジャンプ攻撃

ジャンプ中に

ジャンプ攻撃

銃剣で横になぎ払って攻撃する。長いリーチを持ち、前方を広範囲に攻撃できるため、使い勝手がいい。

ジャンプチャージ

ジャンプ中に△

ジャンプチャージ

銃剣を地面に突き刺して衝撃波を出す。攻撃前に向きを変えて突き刺す位置を変えることができる。

武将列伝	
加藤嘉明（1563〜1631）	「賤ヶ岳七本槍」の1人に数えられる秀吉の配下。主に水軍の運用をまかされ、小田原征伐や朝鮮出兵では輸送などを担当した。関ヶ原の戦いと大坂の陣では徳川家に味方し、戦功を評価されて会津の地を与えられている。

武田信玄

わしはわしの役目を果たすつもりじゃ

粘り腰と神算鬼謀の持ち主

体力・防御力・知力と、3つものパラメータがトップクラス。無双の低さは、ゲージが溜まりやすいと考えれば決して短所にはならない。実質、欠点は移動力のみといっていいだろう。副将や武器で移動力さえ補えれば、信玄の高い能力を存分に発揮できるはずだ。

能力番付

体力	170	2位
無双	130	19位
攻撃力	52	7位
防御力	62	2位
知力	64	1位
移動力	55	18位
成長	パワー型	
属性	紅蓮	
推奨副将	遠藤直経(知力+2/移動力+6) 香宗我部親泰(防御力+6/知力+6)	

所属

東方武士団

信長との雌雄を決するべく、東方武士団の盟主となった信玄。列強諸国と協力して天下を平定するという、困難な道に挑む。

出現条件

東方武士団編をクリアする

武将列伝		
	金森長近(1524～1608)	信長の家臣。柴田勝家の北陸方面軍に組み込まれ、越前の大野城攻略に貢献している。賤ヶ岳の戦いで勝家が敗れてからは、秀吉の家臣となって各地を転戦。後年その功績を認められ、飛騨の地をまかされるようになった。

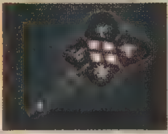
武器 闘気を帯びた軍配で敵をなぎ払う

攻撃速度が遅いうえ、見た目どおりリーチも短い。並の武将が使っていたら気になる短所だろうが、並はずれた体力と防御力を備える信玄にとって接近戦は望むところだ。また、軍配には「風林火山」のうちの一文字が武器ごとに設定されている。これは特殊攻撃の効果に影響するのだ(下段参照)。

武器の左上に表示される文字で特殊攻撃がわかる

将配	
ショウハイ	
基本攻撃力	16
長さ	60cm

風林火山配	
フウリンカザンハイ	
基本攻撃力	33
長さ	70cm



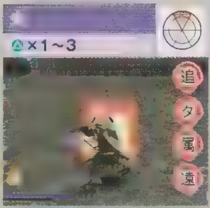
天孫降臨	
テンソンコウリン	
基本攻撃力	49
長さ	80cm

無双奥義 移動しながら広範囲の敵を叩く

軍配を左右に振り回し、自由に歩きながら連続で攻撃していく。敵を追いかけるように使えば1人の敵を集中攻撃できるので、通常攻撃などからつなげば大ダメージを与えられるのだ。秘奥義は高速の連続攻撃が追加され、さらなる威力が期待できるだろう。

特殊攻撃 武器ごとに決められた4種類の特殊攻撃

4種類ある特殊攻撃は、武器ごとに使用できるものが1つだけ決まっており、それらは武器入手時にランダムで決定される。それぞれの技は追加入力によって攻撃範囲や攻撃力を高めることが可能なので、周囲に敵が少ないなら最大まで溜めて攻撃するといい。オススメは少ない手数で広範囲を攻撃できる「山」と、気絶効果がある「林」で、攻撃範囲が狭いという信玄の弱点を効果的にカバーできる。



武将列伝	上泉信綱 (????～????)	上野出身の武人で 新陰流の創始者 当初は武田信玄と敵対していたが、新陰流を広めるため浪人とな て各地を渡り歩いた 柳生新陰流の開祖 ある柳生宗厳や、足利家13代将軍・足利義輝 九州の剣豪・丸目長恵を指導するなど、門弟はかなり多い

ダッシュ攻撃を攻撃の起点とせよ

突進しながら敵を気絶させるダッシュ攻撃は、攻撃を当てやすいうえ、多くの敵を巻き込める優秀な技。武将戦、乱戦にかかわらず先手を奪うのに有効だ。敵の動きを止めたら、通常攻撃やチャージ3、チャージ4で敵の数を減らしていこう。

通常攻撃

通常攻撃1

通常攻撃2
×2

通常攻撃3
×3

チャージ攻撃

チャージ2-1
→△

チャージ3-1
×2→△

チャージ4-1
×3→△

チャージ2-2
→△×2～5

チャージ3-2
×2→△×2～7

チャージ4-2
×3→△×2

チャージ2-3
→△×6

チャージ3-3
×2→△×8

チャージ4-F
×3→△×3

2−1で浮かせ、2−2で左右交互に前蹴りを出して追撃。2−3では前方の敵を殴りつけて吹き飛ばす。

3−1の気絶攻撃から豪快な突進技の3−2につながる。3−3は出こそ遅いが、広範囲の敵を気絶可能だ。

溜め行動から衝撃波を放つ。△ボタンを押した数だけ溜め行動が長くなり、攻撃範囲と威力がアップ。

武将略伝	
蒲生氏郷（1556～1595）	近江の武将・蒲生賢秀の嫡男。父が信長に臣従することになったため、信長の下へ人質として送られた。そのとき信長に天賦の才能を見出され、その縁で信長の娘を妻に迎えることになる。信長の死後は秀吉に仕え、奥羽地方を平定するなどの戦功を立てた。

武将戦向け

ダッシュ攻撃
↓
チャージ3−2
↓
通常攻撃5

まずはダッシュ攻撃で敵を気絶させよう。次に動きの止まった武将を、チャージ3−2の突進を1回出して打ち上げる。あとは通常攻撃でひたすら追撃していくのだ。

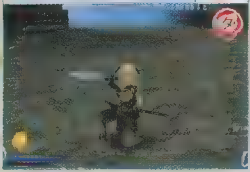
乱戦向け

ダッシュ攻撃
↓
チャージ3−3

気絶効果のあるダッシュ攻撃で1人でも多くの敵を巻き込んでおく。そして突進攻撃の3−2につなぎ、技が終わる直前に包囲網を突破して、再度3−3で気絶を狙おう。

通常攻撃4
×4〜7

通常攻撃5
×8



通常攻撃

リーチこそ短いものの、攻撃範囲が広めなのでスキはあまり目立たない。

騎乗通常攻撃1

騎乗通常攻撃2
×2

騎乗通常攻撃3
×3

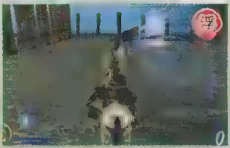
騎乗通常攻撃4
×4〜7

騎乗通常攻撃5
×8

騎乗通常攻撃

軍配を前後に振りかざして攻撃する。速度、リーチとも優秀。

騎乗チャージ2
→△



騎乗チャージ3
×2→△

騎乗チャージ4
×3→△

騎乗チャージ

騎乗通常攻撃とほぼ同様。右側に特化した攻撃となっている。

ダッシュ攻撃
しばらく移動してから

ダッシュ攻撃

腕を広げながら突進する、気絶効果を持つ強力な技。 ボタンの追加入力で突進する距離を伸ばせる。

ジャンプ攻撃
ジャンプ中に

ジャンプ攻撃

左から右に軍配を振りかざす。右方向への攻撃範囲が若干広くなっており、右後方の敵にも当てやすい。

ジャンプチャージ
ジャンプ中に△

ジャンプチャージ

地面を勢いよく踏みつけ、広範囲に衝撃波を放つ。リーチが短い信玄にとってありがたい攻撃だ。

武将列伝	
河尻秀隆 (????〜1582)	信長の父・信秀に仕えたのち、信長の家臣となる。主に信長の跡継ぎである織田信忠の軍に属し、長篠の戦いでは軍を指揮して戦功を立て、甲斐の統治をまかされた。だが、本能寺の変の混乱に乗じた反乱で、武田家の残党によって討たれてしまう

伊達政宗

この政宗、決して立ち止まりはせぬ！

快足で戦場を駆け抜けろ

長短がはっきりした能力を持つ政宗。弱点となるのは攻撃力の低さだが、移動力と攻撃速度に秀でたスピード型のため、攻撃力は手数で補える。ただし終盤のシナリオでは攻撃力不足が響いてくるので、強力な武器を得るまでは副将技能などでカバーしていこう。

能力番付

体　力	135	16位
無　双	145	13位
攻撃力	46	17位
防御力	54	10位
知　力	56	8位
移動力	125	2位

成　長	スピード型
属　性	凍牙
推奨副将	北条綱成（攻撃力＋12） 藤堂高虎（無双増加量＋10）

所属

東方武士団

東方武士団へ参じた政宗だったが、諸将となかなか足並みがそろわない。そのすれ違いはやがて彼を大きな試練へと誘うことになる。

出現条件

徳川軍再興編をクリアする

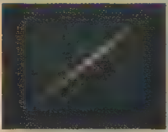
武将列伝		
	北条高広（????～????）	上杉家家臣。武田信玄や北条氏康に寝返るが、そのたび謙信に許されて上杉家にもどるという異色の経歴を持つ。謙信の後継者争いとなった「御館の乱」でも景虎側につき、のちに当主となる上杉景勝と敵対したが、これも許されて景勝に仕えた

武器　ヒット&アウェイに適した軽量な木刀

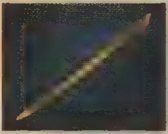
技の出はかなり速いが、リーチは短い部類に入る。自分の攻撃が届かない間合いから攻撃されることもあるので、足を止めての斬り合いはやや不得手だ。幸い、政宗本人の移動力が高いうえに攻撃のスキもごく小さいので、敵の数に応じて手数で押し切るか距離をとるか、臨機応変に選択できる。

つねに二刀流なので左右の攻撃範囲が広いのも特長

棒刀	
ボウトウ	
基本攻撃力	13
長さ	90cm



砕骨刀	
サイコツトウ	
基本攻撃力	30
長さ	110cm



螺細三日星	
ラデンミカボシ	
基本攻撃力	46
長さ	140cm

無双奥義　独眼龍ビームの乱れ撃ちで一網打尽

特殊攻撃の独眼龍ビームを連発するのが政宗の無双奥義だ。多少の方向修正は可能だが、動き回る敵を狙うのには向いていないので、その場合は通常攻撃に変更するといい。一方、無双秘奥義ではビーム連打のあとに回転系の連続攻撃が追加される。

特殊攻撃　遠方からのビームで敵の体力を奪う

敵を吹き飛ばす光線、その名も「独眼龍ビーム」を発射する。追加入力により3発まで連射が可能だ。ビームの軌道は毎回変化するため、特定の敵を狙うことは難しい。だが、着弾後の爆風も攻撃力を持つため、弾幕を張るように前方をまんべんなく攻撃できるのが大きな魅力だ。政宗はリーチの短さから乱戦を苦手としているので、交戦する前になるべく独眼龍ビームで敵の体力を削っておくといい。

ビームを放つのは前方だが、ジグザグの軌道で飛ぶため、かなり広い攻撃範囲を持つ。

独眼龍ビームを壁に当て、その爆風でも攻撃できる

武将列伝		
武将列伝	北畠具教（1528～1576）	伊勢の戦国大名で、源氏の血筋を引く名門の一族。大名ながら当時の剣豪・塚原卜伝に師事し、武人としての力量を磨いた。しかし、伊勢に侵攻してきた織田軍に対抗できず、不利な条件で和睦。のちに織田家に謀殺されている。

伊達政宗

反撃を受けにくい技で敵の数を減らせ

リーチの短さを気にせず攻撃できる技として、特殊攻撃、無双奥義、チャージ2−2と3、ジャンプチャージが挙げられる。戦闘ではこれらの技を主力にして、敵の数が少なくなってきたらチャージ3やチャージ4をしかけていくといいだろう。

通常攻撃

通常攻撃1

通常攻撃2 □×2

通常攻撃3 □×3

チャージ攻撃

チャージ2−1 □→△

チャージ3−1 □×2→△

チャージ4−1 □×3→△

チャージ2−2 □→△×2〜5

チャージ3−2 □×2→△×2

チャージ4−2 □×3→△×2

チャージ2−3 □→△×6

チャージ3−3 □×2→△×3〜9

チャージ4−3 □×3→△×3

チャージ2
敵を浮かせる2−1に続いて、空中で2−2の追撃を行う。2−3は空中から放たれる独眼龍ビームだ。

チャージ3
3−1は後方をもカバーする気絶攻撃。3−2は左右の敵を浮かせられ、3−3は最大7回まで攻撃できる。

チャージ4
技の出が遅く、各技ごとに当たらない距離がある。その代わり全方位を攻撃できるのが大きな魅力。

武将列伝 吉川元春（1530〜1586）
毛利元就の次男。元就の攻略により吉川家を継ぎ、弟の小早川隆景と並んで「毛利の両川」として毛利本家を支えた。主に山陰地方を統括し、尼子軍との戦いで武功を挙げている。本能寺の変後は豊臣家にやむなく臣従し、参陣した九州征伐の折に病死した。

武将戦向け

チャージ2-2 → 通常攻撃6

チャージ2−2は空中での追撃なので、ほかの敵に邪魔されにくい。2−3の直前で攻撃を止めると敵が高く浮くため、通常攻撃以外にも大半の技がつなげられる。

乱戦向け

特殊攻撃 → [illegible] → ジャンプチャージ

走り回って敵集団から離れ、遠距離・上空からの攻撃が基本となる。最後のジャンプチャージのあとに敵が密集していなければ、さらにチャージ4−Fを狙うのもいい。

通常攻撃4

×4〜6

通常攻撃5

×7

通常攻撃6

×8

通常攻撃

リーチは短いが、技の出が速いので反撃されにくい。敵が少ないとき向け。

騎乗通常攻撃1

騎乗通常攻撃2

×2

騎乗通常攻撃3

×3

騎乗通常攻撃4

×4〜7

騎乗通常攻撃5

×8

騎乗通常攻撃

木刀二刀流での連続斬りから身を乗り出す攻撃に移行する。

騎乗チャージ2

→△

騎乗チャージ3

×2→△

騎乗チャージ4

×3→△

騎乗チャージ

右側を攻撃する技が多いが、チャージ4は左右同時に攻撃可能。

ダッシュ攻撃

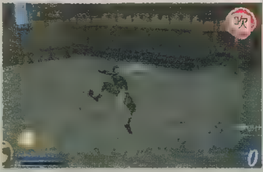
しばらく移動してから

ダッシュ攻撃

左右に木刀をなぎ払うモーションのため、横方向への攻撃範囲が広い。敵集団に斬り込むのに使える。

ジャンプ攻撃

ジャンプ中に



ジャンプ攻撃

両手の木刀を交互に振る連続攻撃。攻撃範囲は狭いが、空中で2回攻撃するので攻撃時間は長め。

ジャンプチャージ

ジャンプ中に△

ジャンプチャージ

広範囲の敵を攻撃できるため、リーチが短い政宗にとって重宝する。やや遠めの間合いで狙っていこう。

武将列伝

木村重成（????〜1615）	幼少の頃から豊臣秀頼の側近として仕え、大坂の陣では浪人武将とともに徳川軍と戦った。夏の陣では藤堂高虎などの名だたる武将を撃ち破って進撃するが、血気盛んな性格が災いしてか、井伊直孝の軍に突撃して討ち死にしてしまう

濃姫

楽しませてくれるわよね？

攻守にスキのない蝮（まむし）の娘

安定した能力を誇るバランス型の武将。攻撃力は低めだが、スピード型なみに速い攻撃がそれを補っており、それほど気にならない。また、バランス型の武将は攻撃力と防御力が上がりやすい特色があるため、濃姫の能力は成長するほどより万能になっていくのだ。

能力番付

体力	155	9位
無双	165	6位
攻撃力	50	14位
防御力	54	10位
知力	54	9位
移動力	100	8位

成長	バランス型
属性	夜叉
推奨副将	原虎胤（攻撃力＋6／攻撃範囲＋8） 最上義光（無双増加量＋10）

所属

織田軍団

信長の妻として夫の覇道を支えるが、真の目的は信長の命。彼女が信長への興味を失ったとき、その毒牙が本当の姿を現す。

出現条件

織田軍団編をクリアする

武将列伝	九鬼嘉隆 （1542〜1600）	志摩の武将で、滝川一益の紹介により信長に仕えた。海戦を得意とし、伊勢攻略戦では海上から砲撃によって陸地の織田軍を援護。また毛利水軍との摂津沖の戦いでは、鉄板を張り巡らせた船を建造し、多数の敵船を撃破する活躍を見せた。

武器 着物の袖に仕込まれた鋭い暗器

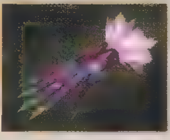
濃姫の攻撃は、暗器(仕込み武器)によるテクニカルな攻撃と、華麗な体さばきによる体術で構成される。キックをメインとした体術はさすがに武器ほどのリーチはないが、暗器での攻撃は速さ、リーチともに高性能。なお、濃姫の武器はこの暗器以外に特殊攻撃用の砲丸が用意されている。

暗器の攻撃はリーチが長く、出が速いものが多い

蜥蜴	
トカゲ	
基本攻撃力	13
長さ	短鉄爪 21cm/一本爪刀 80cm

蜘蛛	
クモ	
基本攻撃力	30
長さ	130cm

蛭舒	
ヒルコ	
基本攻撃力	46
長さ	90cm



無双奥義 爆弾を投げつける遠距離攻撃

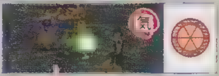
ゆっくりと後退しながら爆弾を投げつける攻撃で、着弾地点を中心に広範囲の敵を巻き込める。ただし、近くの敵には当てにくいので、近距離戦ならチャージ4で斬りかかる方が強力だ。なお、無双秘奥義は爆弾攻撃のあとに回転蹴りが追加される。

特殊攻撃 4種類の砲丸で敵を迎撃

ボタンを押すのが1回なら足下に砲丸を設置し、複数回なら前方に砲丸を投げつける。いずれの場合でも、砲丸の種類はランダムで決定される仕組みだ。攻撃までのスキは大きいが、追加効果が優秀なので多用していける。なお、砲丸地雷で「鉄球」が選択されることはない。

✣攻撃範囲は砲丸の種類によって変化する

ランダムに変化する砲丸の種類

鉄球	
花火	
ガス球	
爆弾	

武将列伝	黒田官兵衛 (1546~1604)	本名は孝高。織田軍の中国攻略にともない秀吉に仕え、竹中半兵衛とともに参謀を務めた。やがて子の長政に家督を譲るが、関ヶ原の戦いの裏で九州平定に乗り出す。天下取りの野望を果たすためといわれているが、関ヶ原の戦いが1日で終わったため願いはかなわなかった

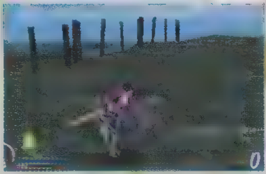
濃姫

特殊攻撃からチャージ攻撃につなぐべし

遠距離攻撃ができる特殊攻撃で敵の機先を制し、そこにつなげて広範囲を攻めるチャージ攻撃を出すのが基本戦法。チャージ攻撃は、全方位攻撃のチャージ4を中心にしつつ、敵の数や散開具合に応じてチャージ2と3を織りまぜていこう。

通常攻撃

通常攻撃1



通常攻撃2
×2

通常攻撃3
×3

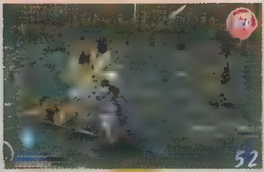
チャージ攻撃

チャージ2-1
➡△

チャージ3-1
×2➡△

チャージ4-1
×3➡△×2～3

チャージ2-2
➡△×2



チャージ3-2
×2➡△×2

チャージ4-2
×3➡△×4～5

チャージ2-3
➡△×3

チャージ3-3
×2➡△×3～4

チャージ4-F
チャージ4-1、4-2後自動発生

2-1～2は蹴り上げ～切り裂き、という連携。最後の2-3は全方位を気絶させる非常に強力な技だ。

カカト落としの3-1から前後を突く3-2を繰り出す。3-3は回転攻撃のあと追加入力で爆弾を投げる。

いずれも舞うように回転する連続攻撃。吹き飛ばし効果を持つ4-Fは「□×3➡△」でも出せる。

戦国列伝	
黒田長政（1568～1623）	黒田官兵衛の子　幼少時は信長の下で人質として過ごし　備中高松城の戦いで初陣を飾る。その後は九州征伐や朝鮮出兵といった豊臣家の主要な戦で活躍　関ヶ原の戦いでは小早川秀秋ら西軍の武将を東軍に招き入れ、勝利に貢献した

武将戦向け

チャージ3-2 → チャージ2-1 → チャージ4-2

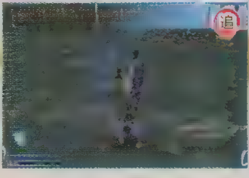
チャージ3-2でダウンさせてからチャージ2-1で浮かせ、そのまま2-2までつなげる。最後のチャージ4は、4-Fに移行する前に無双奥義を発動するのが理想だ。

乱戦向け

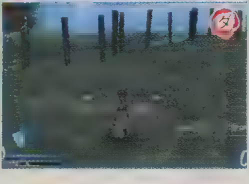
特殊攻撃 → チャージ3-3

砲丸地雷を事前に設置し、爆風のなかで戦うイメージで立ち回る。直後に使う技はチャージ3-3がオススメだ。敵が離れているときは最初を砲丸投げにしよう。

通常攻撃4
×4~7



通常攻撃5
×8



通常攻撃
全体的に攻撃範囲が狭い。チャージ攻撃につなぐことを前提に出したい。

騎乗通常攻撃1

騎乗通常攻撃2
×2

騎乗通常攻撃3
×3

騎乗通常攻撃4
×4~7

騎乗通常攻撃5
×8

騎乗通常攻撃
暗器で突き刺す攻撃がメイン。シフト移動で狙いを定めよう。

騎乗チャージ2
→△

騎乗チャージ3
×2→△

騎乗チャージ4
×3→△

騎乗チャージ
技の出が速く、攻撃範囲も騎乗通常攻撃より全体的に広い。

ダッシュ攻撃
しばらく移動してから

ジャンプ攻撃
ジャンプ中に

ジャンプチャージ
ジャンプ中に△

ダッシュ攻撃

敵を打ち上げる攻撃。敵の正面から当てれば自分の前方に浮くので、連続攻撃につないでいける。

ジャンプ攻撃

暗器を左右に伸ばして付近の敵を弾き飛ばす。前後よりも左右への攻撃範囲が広くなっている。

ジャンプチャージ

カカト落としを叩きつけて敵をダウンさせる。攻撃後にバック宙するので、乱戦での使用は控えたい。

濃姫

武将列伝　高坂昌信（1527~1578）　武田信玄と勝頼の二代に仕えた知勇兼備の武将。信玄からの信頼が厚く、川中島の戦いでは要所である海津城の守備をまかされていた。三方ヶ原の戦いにおいては大勝して追撃しようとする味方を戒めるなど、沈着冷静な采配にも定評がある

服部半蔵

闇あらば……常に影動かん

神出鬼没の速攻タイプ

いかにも忍者らしく、移動力と攻撃速度を武器とするが、攻撃力も高いことが大きな特長。スピード型の成長タイプを持つ武将としては非常に特殊で、強力な初期能力を持つ武将だ。ただし防御力と体力が最低クラスなので、わずかなミスが命取りになることもある。

能力番付

体力	130	17位
無双	145	13位
攻撃力	54	5位
防御力	46	19位
知力	54	9位
移動力	125	2位

成長	スピード型
属性	夜叉
推奨副将	加藤清正（防御力+12） 藤堂高虎（無双増加量+10）

所属

徳川軍団（東方武士団）

徳川家は東方武士団との戦いで痛手を負い、復帰の機会をうかがっていた。半蔵は徳川家康の影となり、黙々と使命を果たしていく。

出現条件

武田軍始動編をクリアする

武将列伝	香宗我部親泰（1543〜1593）	土佐の戦国大名である長宗我部元親の弟。戦場では兄を助けて四国平定に貢献し、外交でも織田家との同盟交渉をまとめるなど優れた実績を残した。しかし、豊臣軍の朝鮮出兵に参陣する途上、長門で急死してしまう。

武器　主力技にかかわる武器属性を重視

鎖鎌による攻撃はスキが少ないものが多く、鎖を伸ばすので広範囲を狙える技が多い。また、武器の属性が無双奥義とチャージ3−3に影響するという特徴がある。全方位を攻撃できる紅蓮と凍牙、方向転換しながら前方の広範囲を攻撃できる閃光など、いずれも魅力的な性能ばかりだ。

基本的なリーチは短いが これだけ遠くに届く技も

鎖鎌	
クサリガマ	
基本攻撃力	13
長さ	60cm

首薙鎌	
クビナギガマ	
基本攻撃力	30
長さ	75cm

閻牙黄泉津	
インガヨミツ	
基本攻撃力	46
長さ	85cm

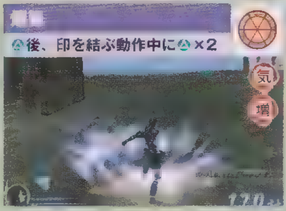
無双奥義　武器の属性によって攻撃方法が変化

装備武器の属性ごとに、異なる忍術を出して攻撃する。効果や攻撃範囲は忍術ごとに大きく異なるので、詳しくはP.116のコラムを参照してほしい。なお、無双秘奥義はこれらの忍術のあとに、進行方向に突進しながら斬撃を繰り出していく。

※攻撃範囲は武器の属性によって異なる

特殊攻撃　効果も攻撃範囲も異なる3種類の忍術

ボタンを押す回数によって3種類の忍術を使い分けることができる。初めに△ボタンを押すと印を結ぶアクションが発生し、そのまま発動すれば火薬玉が発生。印を結んでいる最中にさらに△ボタンを押すと、つむじ風か爆風に変化する。それぞれに長所があるが、特にガードを崩せる火薬玉がオススメだ。ガードが堅くて攻撃を当てにくい、敵軍総大将クラスにも通用する強力な忍術となっている。



武将列伝	後藤信康 (????〜????)	伊達政宗に仕え、蘆名家との戦いや会津征伐において活躍。黄色い母衣を身につけて戦っていたことから「黄後藤」と称される。だが、大坂の陣の際に参陣を許されなかったため、仙台藩の居城である青葉城から飛び降りて自害した

広範囲を攻撃できるチャージ3が主力

半蔵のチャージ攻撃は攻撃範囲の広いものが多く、多数の敵を巻き込みやすい。全方位を攻め立てるチャージ3と4はどちらも主力となりうる強力な技だ。特にチャージ3は、3−2で移動できるうえ、3−3も強力な属性攻撃なので非常に使いやすい。

通常攻撃

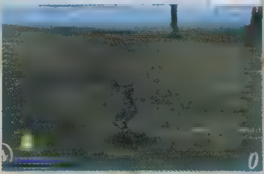
通常攻撃1

通常攻撃2

×2

通常攻撃3

×3



チャージ攻撃

チャージ2−1

➡△×1～2

チャージ2−2

➡△×3

チャージ2−3

➡△×4

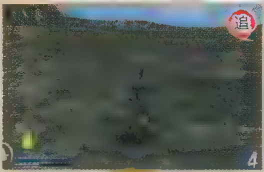
2−1で蹴り上げた敵を2−2の攻撃で叩き落とす。2−3はその敵に突進し、周囲の敵ごと吹き飛ばす技。

チャージ3−1

×2➡△

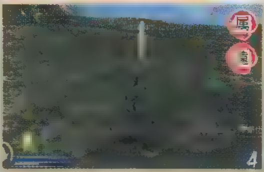
チャージ3−2

×2➡△×2～3



チャージ3−3

×2➡△×4



3−1は跳び上がりながらの攻撃。3−2で移動しながら分銅を振り回し、3−3は忍術(P.116参照)だ。

チャージ4−1

×3➡△×1～3

チャージ4−F

チャージ4−1後、自動発生

いずれも足を止め、鎖鎌を振り回す。広い攻撃範囲が魅力だ。4−Fには吹き飛ばす効果も付加される。

＊攻撃範囲は武器の属性によって異なる

武将列伝 後藤又兵衛(1560～1615)

播磨出身の武将。黒田家の家臣として朝鮮出兵や関ヶ原の戦いで大功を立てるが、主の黒田長政と反目して浪人となる。その後大坂の陣が勃発すると豊臣方に参陣。徳川の大軍相手に寡兵で奮戦するが、劣勢を挽回するまでは至らず戦死した

武将戦向け

特殊攻撃 → [illegible] → [illegible]

比較的出の早い特殊攻撃の火薬玉で武将のガードを崩し、チャージ2−1で蹴り上げよう。あとは落ちてきた敵を拾ってチャージ4の連続攻撃で追撃するのだ。

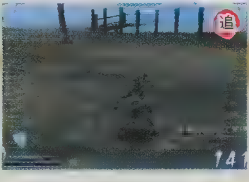
乱戦向け

特殊攻撃 → [illegible]

武将戦同様、まずガードを崩しておき、チャージ3−3で敵を蹴散らす。武器属性は凍牙か紅蓮が理想的だが、その属性の武器がない場合はチャージ4−Fがいい。

通常攻撃4

×4〜7



通常攻撃5

×8

通常攻撃

鎌を振るう攻撃からジグザグに動く突進斬りに移行。広範囲を攻撃できる。

騎乗通常攻撃1

騎乗通常攻撃2

×2

騎乗通常攻撃3

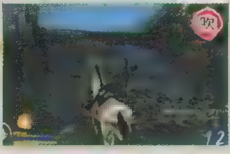
×3

騎乗通常攻撃4

×4〜7

騎乗通常攻撃5

×8



騎乗通常攻撃

前後に鎌をなぎ払う連続攻撃。リーチは短いが振りが速い。

騎乗チャージ2

➡△

騎乗チャージ3

×2➡△

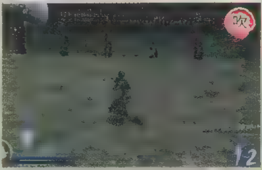
騎乗チャージ4

×3➡△

騎乗チャージ

鎌と忍術で広範囲を攻撃する。走りながらでも当てやすい。

しはらく移動してから



ダッシュ攻撃

突進中に敵を斬り払ってダメージを与える。モーションが比較的長いので、多数の敵に攻撃しやすい。

ジャンプ中に

ジャンプ攻撃

前方に向かって手裏剣を投げつける。攻撃範囲は狭いが、遠くの敵を攻撃することが可能だ。

ジャンプ中に△

ジャンプチャージ

鎌を地面に叩きつけた衝撃で敵をダウンさせる。攻撃後にバック転をするので、乱戦ではやや危険だ。

森蘭丸

そうやすやすと踏みにじらせはしません!

疾風の脚と重い一撃

全体に能力は平均的だが、ひとつ飛び抜けて優秀なのが移動力だ。攻撃は決して速くない蘭丸だが、この移動力のおかげで、危険な場面から素早く脱出しやすい。また、スピード型の武将には珍しく、大振りで一撃を重視する攻撃スタイルの持ち主でもある。

能力番付

体力	140	15位
無双	155	11位
攻撃力	52	7位
防御力	54	10位
知力	52	11位
移動力	125	2位

成長	スピード型
属性	凍牙
推奨副将	朝倉義景(攻撃範囲+8) 松永久秀(無双増加量+10)

所属

織田軍団

信長とのすれ違いに悩む明智光秀を救うべく、蘭丸は光秀の下へ向かう。そして光秀に新たな道を示し、ともに闘うことを誓った。

出現条件

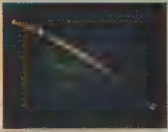
羽柴秀吉編、織田夫妻編、お市編のいずれかをクリアする

武将列伝	小早川隆景 (1533~1597)	毛利元就の三男。小早川家の養子となって実権を握り、山陽地方の水軍を束ねて毛利家の中国制覇に貢献した。その活躍ぶりから兄・吉川元春とともに「毛利の両川」と称えられ、豊臣政権発足後は主家の毛利輝元と並んで五大老に任命されている

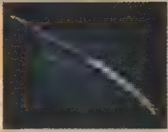
武器 長いリーチで敵の間合いの外から一閃

野太刀は一般的な日本刀(打刀)より圧倒的に長い刃が特長。それだけに、振りが遅めでスキが大きいのが弱点といえるだろう。しかし、リーチの長さは槍並みと、全武器のなかでもトップクラス。攻撃力もパワー型武将の武器に引けを取らないため、遠くから強烈な一撃を放つことができるのだ。

野太刀	
ノダチ	
基本攻撃力	15
長さ	175cm



不動行光	
フドウユキミツ	
基本攻撃力	32
長さ	200cm



神剣カムド	
シンケンカムド	
基本攻撃力	48
長さ	220cm

縦に振れば切っ先が軽々と画面外に出るほど長い

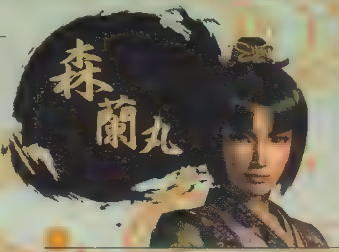
無双奥義 長刀の利点を活かした広範囲攻撃

自分を軸にして、風車のように長刀を振り回しつづける攻撃だ。移動しながらの回転斬りなので、非常に攻撃範囲が広く、同じ敵に多数ヒットするので威力も申し分ない。無双秘奥義では、回転斬りのあとに連続斬り〜突進斬りが立てつづけに繰り出される。

特殊攻撃 幅広の衝撃波で離れた敵をなぎ倒す

気合いを溜めてから、前方に衝撃波を放つ遠距離攻撃。この衝撃波は敵をダウンさせる効果を持ち、ボタンを押した回数が増えるごとに横へ広がる性質がある。そのため、接近戦を挑む前に使っておけば、近寄られる前に敵の体力を削ることができる。特に最大限まで溜めた裂空波は、前方の敵をほとんどなぎ倒すことが可能。攻撃しながら安全に無双ゲージを溜めたい場合にも大いに役立つ。

武将列伝 [illegible] (1548〜1573) 美濃の戦国大名。祖父・斎藤道三、父・斎藤義龍に比べて凡庸だったため、稲葉一鉄をはじめとした美濃三人衆に裏切られ、信長に国を奪われてしまう。以降、信長への抵抗を続けて越前の朝倉家を頼るか、織田軍との戦闘で討ち死にした



森蘭丸

通常攻撃から無双奥義への連携を重視

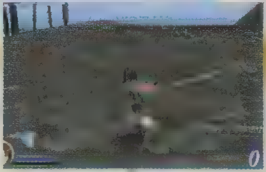
蘭丸のチャージ攻撃はクセの強い技が多いので、通常攻撃主体で戦うのが有効だ。通常攻撃を繰り返して無双ゲージを溜め、すかさず無双奥義を発動させていこう。体力が少ないときは、遠距離からの特殊攻撃の連打で無双ゲージを溜めるといい。

通常攻撃

通常攻撃1

通常攻撃2

×2



通常攻撃3

×3

チャージ攻撃

チャージ2-1

➡△

チャージ3-1

×2➡△

チャージ4-1

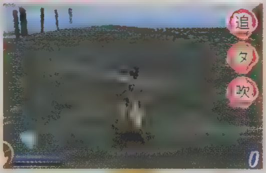
×3➡△

チャージ2-2

➡△×2

チャージ3-2

×2➡△×2～3



チャージ4-2

×3➡△×2

チャージ2-3

➡△×3

チャージ3-3

×2➡△×4

チャージ4-3

×3➡△×3

2-2は好きな方向に突進斬りを出せる。2-3では反転して突進斬りを行うので、密集した敵を狙おう。

3-1は出が遅く、スキも大きいが、3-2の横に払う攻撃は強力，3-3は突進して斬り上げ、浮かせる技だ。

気絶技～浮かせ技～吹き飛ばし技、という連携。4-1は技の出が遅いので、敵が少ないときに使いたい。

武将列伝	斎藤道三（1494～1556）	「美濃の蝮（まむし）」の異名を持つ、謀略を駆使して美濃の国主に成り上がった戦国大名。隣国尾張を治める信長に娘の濃姫を嫁がせ美濃の安泰を得て自身は隠居した。しかし子の斎藤義龍に裏切られ、戦場で命を落とすことになる

武将戦向け

[illegible] → [illegible] → 通常攻撃5

チャージ4は4−1を邪魔されやすいのがネック。4−1に移行前の通常攻撃は空振りでもかまわない、くらいのつもりで、離れた間合いから攻撃を始めるのが実戦的だ。

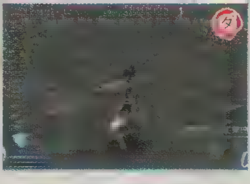
乱戦向け

特殊攻撃 → チャージ3−2 → 通常攻撃5

敵の数が多いときは、特殊攻撃でまとめてダウンさせると安全。続いて、起きあがる前に3−2で敵を吹き飛ばし、残った敵を通常攻撃でまとめて倒していこう。

通常攻撃4
×4～7

通常攻撃5
×8



通常攻撃

攻撃範囲、攻撃速度ともに優秀で、武将戦と乱戦のいずれにも対応できる。

騎乗通常攻撃1

騎乗通常攻撃2
×2

騎乗通常攻撃3
×3

騎乗通常攻撃4
×4～7

騎乗通常攻撃5
×8

騎乗通常攻撃

野太刀を前後に振る連続攻撃。技の出は遅いがリーチは長い。

騎乗チャージ2
→△

騎乗チャージ3
×2→△

騎乗チャージ4
×3→△

騎乗チャージ

攻撃範囲は広いが出が遅い。敵の数が少ないときに使おう。

ダッシュ攻撃
しばらく移動してから

ジャンプ攻撃
ジャンプ中に

ジャンプチャージ
ジャンプ中に△

ダッシュ攻撃

前方に小さく跳び上がり袈裟斬りを出す。敵集団の少し手前で使えば、複数の敵を巻き込みやすい。

ジャンプ攻撃

左から逆袈裟に斬り下ろす。リーチが長いので、吹き飛ばした敵を通常攻撃で拾うことが可能。

ジャンプチャージ

野太刀を地面に突き刺して衝撃波で攻撃。攻撃が終わると少し後ろに下がり、ややスキが生まれる。

武将列伝	斎藤利三 (1534～1582)	斎藤義龍の家臣だったが、義父である稲葉一鉄と不和になったため伯父の明智光秀に仕えた。明智家では家老として山崎の戦いで獅子奮迅の働きを見せたが、捕まって処刑されている。なお、娘のふくは徳川幕府の3代将軍・徳川家光の乳母となり、春日局と呼ばれた。

羽柴秀吉

わしにゃあ、まだまだ先があるんじゃ！

知謀と俊足でかき乱せ

知力と移動力は上位の値を誇り、スピードと術符を活かした戦い方を得意とする。反面、心もとないのが防御力だ。攻撃モーションが優秀なので乱戦も苦にしないが、戦場でつねに無傷で戦えるわけではない。副将選びの際は防御力が高まる技能を重視しよう。

能力番付

体　力	150	11位
無　双	165	6位
攻撃力	52	7位
防御力	48	17位
知　力	60	3位
移動力	120	6位

成　長	スピード型
属　性	閃光
推奨副将	立花道雪（攻撃力+12） 島津義弘（防御力+12）

所属

織田軍団

主君、信長が明智光秀の手によって本能寺で倒れた。その情報をいち早く入手した秀吉は、光秀との天下分け目の戦に臨む。

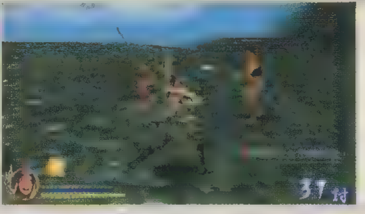
出現条件

織田軍団編をクリアする

武将列伝	斎藤朝信 （1527〜1591）	上杉謙信に仕えた文武両道の武将で「越後の鍾馗」と称された。越中攻略戦や川中島の戦いで武勲を挙げたほか、占領地の統治においても優れた手腕を発揮。謙信亡きあとは、跡継ぎの上杉景勝を盛り立てて織田軍との戦いで戦功を立てた。

武器 手数と攻撃範囲に優れた速攻タイプ

三節棍は振りが速くてスキも小さい。しかも振りが速い武器には珍しく、リーチも兼ね備えているので、全体で見てもかなり優秀な武器といえる。基本攻撃力だけは最低レベルだが、攻撃の大半が連続ヒットするので、それほど気にはならないだろう。手数で十分にカバーできるレベルだ。



三節棍にはヌンチャクのように振るう攻撃もある

三節棒	
サンセツボウ	
基本攻撃力	12
長さ	195cm

三錫棍	
サンシャクコン	
基本攻撃力	29
長さ	255cm

三貴宇津皇子	
ミハシラノウツミコ	
基本攻撃力	45
長さ	315cm

無双奥義 跳び上がって棍を振るう広範囲攻撃

何度も飛び跳ねながら棍を振るって攻撃する、広範囲の敵を巻き込むタイプの無双奥義だ。ただし、1人の敵を集中攻撃しにくいので、その場合は通常攻撃の連打をお見舞いしよう。なお無双秘奥義は、最後にコマのように棍を振り回す回転攻撃が加わっている。

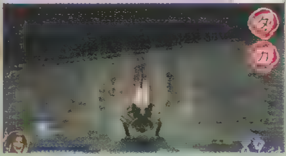
特殊攻撃 跳ね回る連続攻撃で敵の虚を突く

跳び上がって棍を地面に突き立て、その衝撃で敵をダウンさせる技。追加入力でさらに同じ攻撃を繰り出せ、連続でヒットすれば浮かせ効果も持つ。3発目はガードを崩すことも可能だ。技が出てしまえば極めて強力だが、棍を突き立てる直前のジャンプで攻撃を受けやすいのが唯一の欠点。そのため、技を出すときは敵集団の中央に飛び込むのではなく、なるべく集団の外側に着地するようにしよう。

棍落とし
△

二連棍落とし
△×2

三連棍落とし
△×3



武将列伝 斎藤義龍（1527～1561） 父・斎藤道三の跡を継いだ美濃の戦国大名。道三が弟・長龍を目にかけたことから父に不信感を抱き、道三を倒して国の実権を握る。そのため隣国の織田家や浅井家と敵対するが 義龍は持ち前の才覚を活かしてこれらを撃退した。しかし1561年に病死してしまう

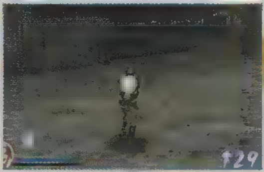
チャージ3－3を攻撃の起点とせよ

チャージ3－3は攻撃範囲が広いうえに気絶効果を備え、さらには無双ゲージ増加という特殊効果を持つ。この技を繰り返すだけでメリットがあるので、チャージ3－3を起点としつつ、敵が多ければ通常攻撃やチャージ4などで対応していこう。

通常攻撃

通常攻撃1

通常攻撃2
×2



通常攻撃3
×3

チャージ攻撃

チャージ2－1
➡△

チャージ3－1
×2➡△

チャージ4－1
×3➡△×1～3

チャージ2－2
➡△×2～4

チャージ3－2
×2➡△×2

チャージ4－F
チャージ4－1後、自動発生

チャージ4

前方の広範囲を攻撃する連続攻撃。4－Fは飛び跳ねながら全方位の敵を蹴散らす。任意に方向転換も可能。

チャージ2－3
➡△×5

チャージ3－3
×2➡△×3

チャージ2

打ち上げ→追撃→叩き落としの連携技。2－1の技の出が速いので、乱戦でも使いやすい。

チャージ3

3－1で突きを放ち、突進攻撃を繰り出す3－2に移行する。3－3はポーズを決める全方位攻撃だ。

武将列伝	酒井忠次 (1527～1596)	徳川家康を人質時代から支えている徳川家の重鎮。姉川、三方ヶ原、長篠といった戦いで武功を立て、徳川四天王の1人に数えられた。しかし、家康の嫡男・信康が謀反の罪で訴えられたとき、それを信長の前で弁護できずに切腹させてしまい、家康の信頼を失ったという。

武将戦向け

チャージ3-1 → チャージ2-2 → チャージ4-1

3-1の気絶技から2-2の追撃につなぐ。このとき周囲に敵がいなければ、再度2-2を出すのも手だ。最後は連続攻撃となる4-1で攻撃回数を増やしていこう。

乱戦向け

チャージ3-3 → チャージ4-F

敵集団に対してチャージ3-1でしかけ、そのまま3-3の効果で複数の敵をまとめて気絶させる。そこにチャージ4で飛び込み、最後は4-Fで周囲の敵をなぎ払おう。

通常攻撃4
×4～7

通常攻撃5
×8

通常攻撃
攻撃範囲の広い技が多くスキは少ない。技の出も速いので乱戦で重宝する。

騎乗通常攻撃1

騎乗通常攻撃2
×2

騎乗通常攻撃3
×3

騎乗通常攻撃4
×4～7

騎乗通常攻撃5
×8

騎乗通常攻撃
長い棍を振り回して敵を叩く。攻撃速度に優れた連続攻撃だ。

騎乗チャージ2
→△

騎乗チャージ3
×2→△

騎乗チャージ4
×3→△

騎乗チャージ
なぎ払いと突きで交互に攻撃。突きはシフト移動で狙おう。

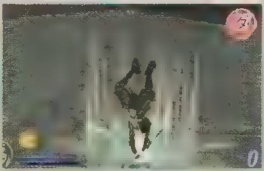
ダッシュ攻撃
しばらく移動してから

棍を振り回す回転攻撃。敵集団の近くで円を描くように攻撃すれば多くの敵を吹き飛ばせる。

ジャンプ攻撃
ジャンプ中に

棍を振り払って敵をなぎ倒す。前方に広い攻撃範囲を持っているので、低めに跳ぶと攻撃を当てやすい。

ジャンプチャージ
ジャンプ中に△



地面に棍を突き刺して衝撃波を出す。突き刺した反動を利用してもどるときにややスキができてしまう。

武将列伝 榊原康政（1548～1606）
徳川家に仕える三河出身の勇将。本多忠勝と並んで徳川軍の中核となり、姉川の戦いや小牧長久手の戦いといった重要な戦で活躍した。その功績から徳川四天王に数えられるが、文官肌の謀臣・本多正信とは馬が合わない硬骨な武人でもあった。

今川義元

蹴鞠というのはの、和の心が大切ぞよ

移動力の改善が第一

体力と無双は最高クラスに位置するが、3つのパラメータが最低クラスと、極端な能力の持ち主。攻撃力は平均以上の数値を持ち、成長もパワー型なので、攻撃面には不安はない。副将で短所を補うとすれば、ピンチを脱するための移動力がほしいところだ。

能力番付

体　力	170	2位
無　双	180	2位
攻撃力	52	7位
防御力	50	15位
知　力	46	17位
移動力	65	15位

成　長	パワー型
属　性	夜叉
推奨副将	藤堂高虎(無双増加量+10) 本多忠政(移動力+8)

所属

東方武士団

「皆で力を合わせる」という趣旨に賛同し、東方武士団に加盟。しかし足並みがそろわない諸将のなか、振り回されるばかりの義元だった。

出現条件

徳川軍再興編をクリアする

武将列伝　佐久間信盛(????~1582)

信長の幼少の頃からつき従う重臣、尾張平定や美濃での合戦で戦功を挙げるが、本願寺との戦いにおいて結果を出せず、信長に叱責される。この結果、信盛は能力を重視する信長の思惑からはずれ、高野山に追放されてしまった。

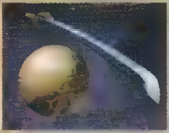
武器　攻撃面が不安な刀を鞠で補う

刀を使う武将は数あれど、蹴鞠を併用するのはさすがに義元のみ。刀の方はあまり得意でないらしく、リーチも攻撃速度も今ひとつだが、これらを補う蹴鞠の技が多数そろっている。蹴鞠による攻撃は独特のクセがあるので、少々とっつきが悪いものの、慣れるほどに義元の実力を引き出せるはずだ。

鞠はリーチが長いだけでなく、攻撃範囲もなかなか

蹴鞠	
シュウキク	
基本攻撃力	14
長さ	110cm

蹴覇将鞠	
シュウハショウキク	
基本攻撃力	31
長さ	150cm



意富加牟豆美	
オホカムヅミ	
基本攻撃力	47
長さ	170cm

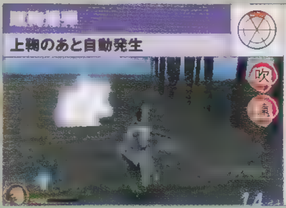
無双奥義　敵をかき回す素早い突進攻撃

鞠を蹴りながら突進する移動型の技で、無双秘奥義は最後に回転斬りで締める。いずれも当てれば敵をダウンさせるため、緊急脱出や大軍相手で重宝する技だ。逆に連続で攻撃を当てたいときは、通常攻撃を確実に当てていく方が総合的な威力が高い。

特殊攻撃　遠距離から敵を狙い撃て

△ボタンで鞠を蹴り上げる動作に入り、自動的に鞠を蹴り飛ばす攻撃に移行する。蹴った鞠は爆発して周囲の敵を吹き飛ばすので、近距離戦が苦手な義元にとって主力ともなりうる技だ。なお、上鞠発生時の追加入力は蹴り上げる回数が増えるほか、蹴鞠爆弾の射程距離も伸びるようになっている。敵との距離が離れているうちは多く溜めて撃ち、近づいてきたら追加入力せずに連発すると効果的だ。

鞠を頭上に蹴って、全方位の敵のガードを崩す。リーチが短いので、当てるなら接近戦で。



鞠を前方に蹴り飛ばす。蹴った鞠は一定距離で爆発し、周辺の敵全体にダメージを与える。

武将列伝	佐竹義重 (1547～1612)	常陸の戦国大名で、「鬼義重」と呼ばれるほどの武勇の持ち主。常陸を拠点に力をつけ、北の伊達家、南の北条家と激しい勢力争いを繰り広げた。のちに秀吉が関東に出兵してきた際に秀吉の家臣となり、そのまま常陸を支配することになる。

特殊攻撃と通常攻撃でスキを減らす

全般的に技の出が遅く、攻撃範囲が狭い傾向にある。そのため、囲まれる前に特殊攻撃で先制攻撃をしかけるのが重要だ。これで敵集団を吹き飛ばし、起きあがってくるところにチャージ4を重ねていこう。接近戦はスキが小さめな通常攻撃で決まりだ。

通常攻撃

通常攻撃1
□

通常攻撃2
□×2

通常攻撃3
□×3

チャージ攻撃

チャージ2-1
□➡△

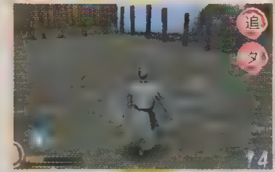
チャージ2-2
□➡△×2~5

チャージ2-3
□➡△×6

2−1は斬り上げ攻撃。2−2は空中の敵に蹴鞠をぶつけて追撃し、2−3でその敵を地面に叩きつける。

チャージ3-1
□×2➡△

チャージ3-2
□×2➡△×2~6



チャージ3-3
□×2➡△×7

縦に斬る3−1から、鞠を蹴って攻撃する3−2に移行。3−3は鞠を前方に蹴り飛ばして爆発させる技だ。

チャージ4-1
□×3➡△

チャージ4-2
□×3➡△×2

チャージ4-3
□×3➡△×3

鞠が周囲を回り、最後に爆発する。△ボタンを押した数だけ溜め行動が増え、範囲と攻撃時間がアップ。

武将列伝

佐々成政（1539~1588）

信長に仕えた武将。柴田勝家の北陸方面軍の武将に抜擢され、越中の平定に尽力した。後年、小牧長久手の戦いでは徳川軍に参戦。秀吉と和睦した徳川家康を諫めるため、越中から冬の日本アルプスを越えて浜松城に到達するという難事を達成している

武将戦向け

チャージ3ー1 → 通常攻撃5

連携しやすい技が少ないため、通常攻撃で確実にダメージを与えていきたい。チャージ3ー1で動きを封じてから繰り出せば、攻撃が遅い義元でも安全に攻撃できる。

乱戦向け

特殊攻撃 → チャージ4ーF

遠距離から特殊攻撃で敵を吹き飛ばし、起きあがる前に通常攻撃からチャージ4に移行する。大半の敵を巻き込めた場合は、特殊攻撃を連発しつづけるのも有効だ。

通常攻撃4

×4～7

通常攻撃5

×8

通常攻撃

義元の技のなかではかなり出が速いので、主力技として使っていこう。

×2

×3

×4～7

×8

騎乗通常攻撃

刀を振り回して敵を斬りつける。技の出も義元の技では速め

→△

×2→△

×3→△

騎乗チャージ

全方位攻撃のチャージ4が当てやすい。乱戦で役に立つ技だ。

しばらく移動してから

前方に跳び上がって刀をなぎ払う。着地間際から攻撃が当たるので、ボタンを押すのは目標より手前で。

ジャンプ中に

刀を横に振るって前方を攻撃する。リーチが短いので、なるべく敵に近づいてから攻撃しよう。

ジャンプ中に△

広範囲を攻撃できるダウン攻撃。包囲網を脱出するときや、倒れている敵への追い打ちに使っていける。

武将列伝 真田信幸（1566～1658）

真田幸村の兄。武田家滅亡後は父・真田昌幸に従って、甲信越地方に進出してきた徳川軍を撃退する。のちに本多忠勝の娘である稲姫を妻に迎え、徳川家と和解。関ヶ原の戦いでは、西軍の豊臣側に属した父・弟と袂を分かち、東軍の徳川家につくことを決断した。

本多忠勝

三河武士の力、見せつけるまでよ！

攻防に優れた"武"の権化

ほとんどのパラメータが高く、なかでも攻撃力と防御力は圧巻。知力が低いため術符は苦手だが、小戦闘での強さは随一だ。同行させる副将は長所を伸ばすなら攻撃力、短所を補うなら移動力を重視したい。いずれを選んでも存分に実力を発揮できるだろう。

能力番付

体　力	165	5位
無　双	170	3位
攻撃力	58	2位
防御力	64	1位
知　力	50	14位
移動力	90	12位

成　長	パワー型
属　性	紅蓮
推奨副将	明智秀満（攻撃範囲＋6／移動力＋6） 原虎胤（攻撃力＋6／攻撃範囲＋8）

所属

徳川軍団（東方武士団）

徳川の天下を迎えるために、槍を振るって戦陣に立つ忠勝。徳川家が苦境にあろうとも、主命を第一とする鉄の意志に迷いはない。

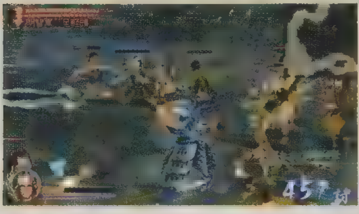
出現条件

武田軍始動編をクリアする

武将列伝	真田昌幸（1547～1611）	真田幸隆の三男、武田家の人質だったが、信玄はその機略に富んだ才能を見抜き側近にしたという。武田家滅亡後は、スキを狙って上田城に侵攻してきた徳川軍を撃退、関ヶ原の戦いでは徳川秀忠率いる大軍を寡兵で中山道に釘付けにするなど、その智謀を存分に発揮した

武器　他を圧倒するリーチの長さと攻撃速度

忠勝の槍は長いリーチと高い基本攻撃力を兼ね備えている。いかにも重そうな武器だが、攻撃速度はかなり速く、剣のごとき連続攻撃で敵を寄せつけないほどだ。もともと強力な武器だけに、どんな付加効果でも十分に戦えるが、理想を挙げるなら「攻撃範囲＋」をつけてリーチに磨きをかけたい。



この程度の包囲はものともしないのが忠勝の槍だ

鉄槍	
テツヤリ	
基本攻撃力	17
長さ	240cm

虎斬槍	
コザンソウ	
基本攻撃力	34
長さ	300cm

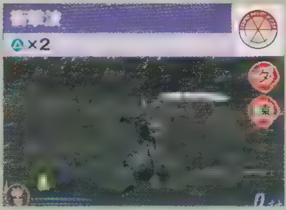
闘尖荒覇吐	
トウセンアラハバキ	
基本攻撃力	50
長さ	350cm

無双奥義　槍のリーチを活かした広範囲攻撃

踏み込みながら槍を左右交互になぎ払う。踏み込む方向は任意に変えられるため、多数の敵兵を攻撃することが可能だ。無双秘奥義はこのあとに素早い斬り払いが加わっており、連携技の締めくくりや乱戦で敵を蹴散らす場合など、あらゆる局面で役に立つ。

特殊攻撃　なぎ払いと衝撃波を組み合わせた複合技

△ボタンを1～3回押して気合いを溜め、その後溜めた回数によって異なる攻撃を繰り出す。いずれも技の出が遅く、攻撃が発動する前に止められやすいため、つねに一定の間合いをとることを心がけよう。最大まで溜めた場合の轟撃波は、追加入力で槍をなぎ払う突進攻撃が出せる。このなぎ払いは向きを変えて繰り出せるうえに気絶効果があるので、乱戦での先制攻撃として役立つ技だ。



武将列伝	柴田勝家 (????～1583)	信長の弟・信行の家臣。初めは信長に敵対していたが、戦いに敗れて信長の配下となった。織田軍では主に北陸方面の司令官となり、一向一揆や上杉軍との戦いで活躍する。だが、本能寺の変以後の対応で秀吉に遅れをとり、賤ヶ岳の戦いで敗北を喫して自害した

数多い広範囲攻撃を使い分けるべし

広範囲の敵を巻き込むチャージ3を連発するだけでも強力だが、状況に応じて別の技と使い分ければ、いっそう撃破効率が上がる。手数を増やしてスキを減らすなら通常攻撃、密集した敵をまとめて仕留めるならチャージ4がオススメだ。

通常攻撃1
□

通常攻撃2
□×2

通常攻撃3
□×3

チャージ2-1
□→△

チャージ3-1
□×2→△

チャージ4-1
□×3→△

チャージ2-2
□→△×2

チャージ3-2
□×2→△×2

チャージ4-2
□×3→△×2~5

チャージ2-3
□→△×3

チャージ3-3
□×2→△×3

チャージ4-F
□×3→△×6

2−1で浮かせてから、2−2で敵を叩きつける。2−3は左右に槍を振るい、2回の突進攻撃を繰り出す。

3−1〜2は槍を振り回す突進攻撃。3−3は跳び上がって槍を叩きつける技。いずれも方向転換が可能だ。

4−1は地面を殴って衝撃波で攻撃。4−2で左右に斬りつけ、4−Fは槍を回転させて最後に衝撃波を出す。

武将列伝	島津家久（1547〜1587）	島津一族の勇将で、島津義久・義弘の弟にあたる。島原半島での戦いでは圧倒的な兵力を誇る龍造寺軍を撃ち破り、龍造寺隆信を討ち取った。また秀吉の九州征伐軍を迎え撃った際は、豊臣軍の先鋒を撃退するなど、めざましい戦果を挙げている。

武将戦向け

特殊攻撃 → チャージ2-1 → 通常攻撃5

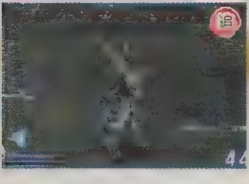
まずは敵武将をおびき寄せ、ガードを崩せる特殊攻撃を当てる。このあとなら余裕をもってチャージ2－1がつながるので、この技で浮かせて通常攻撃を叩き込もう。

乱戦向け

チャージ3-3

乱戦で強さを発揮するのはチャージ3－3。大軍に囲まれても大半を巻き込めるはずだ。敵の数が多すぎてチャージに切り替えにくければ、通常攻撃の連打でもいい。

通常攻撃4 ×4～7



通常攻撃5 ×8

通常攻撃

槍で豪快に四方八方に斬り払う。攻撃範囲が広く、乱戦も苦にしない。

騎乗通常攻撃1

騎乗通常攻撃2 ×2

騎乗通常攻撃3 ×3

騎乗通常攻撃4 ×4～7

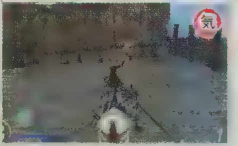
騎乗通常攻撃5 ×8

騎乗通常攻撃

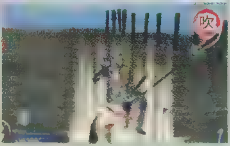
連続で槍を振り払う。最後の攻撃を当てれば敵を吹き飛ばせる。

騎乗チャージ2 →△

騎乗チャージ3 ×2→△



騎乗チャージ4 ×3→△



騎乗チャージ

右側への攻撃が主体。チャージ4のみ全方位への攻撃だ。

ダッシュ攻撃 しばらく移動してから

ジャンプ攻撃 ジャンプ中に

ジャンプチャージ ジャンプ中に△

ダッシュ攻撃

突進しながら槍を横に払う。多数の敵を吹き飛ばせるため、大軍に飛び込む際に使っていきたい。

ジャンプ攻撃

槍を左から右へと大きく振り払う。落下間際に当てれば、吹き飛ぶ敵を通常攻撃で追撃可能だ。

ジャンプチャージ

槍を突き刺して衝撃波を発生させる。前方への攻撃範囲が広いため、敵を正面に捉えるようにしたい。

武将列伝 島津義久（1533～1611）

薩摩国の戦国大名で、武勇に優れた弟らとともに勢力を拡大。北九州の雄である大友家、龍造寺家を破って、一時期は九州の大半を制覇した。しかし、豊臣軍が九州に侵攻してくると、剃髪して降伏を決意。本領となる薩摩・大隅の所有を認められて家名を保った。

稲姫

不退転の覚悟で戦い抜きます！

弓を得意とする万能型

極めて平均的な能力を持つ、バランス型の武将だ。とはいえ近距離戦を耐える防御力と、間合いをとるための移動力が高いので、彼女の得意とする弓との相性は抜群。なお、遠距離攻撃は安全に戦えるものの、戦闘が長引きがち。攻撃面の能力を強化していこう。

能力番付

体力	155	9位
無双	135	17位
攻撃力	52	7位
防御力	56	6位
知力	52	11位
移動力	105	7位

成長	バランス型
属性	凍牙
推奨副将	加藤清正（防御力＋12） 吉川元春（攻撃力＋10）

所属

徳川軍団（東方武士団）

父・本多忠勝に従って立派な武士になることが稲姫の目標。しかし、各軍団とのあいつぐ戦いを経て、1つの答えを見つけることに。

出現条件

武田軍始動編をクリアする

武将列伝	島津義弘（1535～1619）	島津義久の弟で、家中随一の猛将。豊臣政権参入後の朝鮮出兵では、数万の明軍を撃破してその名を轟かせている。関ヶ原の戦いでは西軍につくが、味方と連携がとれず敗北。撤退時はわずかな手勢で敵中を突破し、薩摩に帰還するという獅子奮迅の働きを見せた

武器 射るだけではない長大な弓

基本攻撃力は低めだが、遠距離攻撃が得意な武器なので離れて戦えば威力は気にならない。間接攻撃は階級が8になると属性効果がつく(P.033参照)ので、ぜひ、得意属性である凍牙の武器を使おう。もちろん矢を射るだけでなく、弓で直接打ち据える攻撃も強力なので、近距離でも十分に戦える。

弓による打撃は、リーチも速さもなかなかのものだ

長弓	
ナガユミ	
基本攻撃力	13
長さ	180cm

都城大弓	
ミヤコノジョウダイキュウ	
基本攻撃力	30
長さ	240cm

天之麻迦古弓	
アマノマカコユミ	
基本攻撃力	46
長さ	280cm

無双奥義 衝撃波の連続攻撃で敵を射る

前方に衝撃波を飛ばす連続攻撃だ。一撃の威力は低いが、高速かつ多数ヒットしやすいので、単体の敵に大ダメージを与えることができる。敵集団と戦う場合はチャージ3に切り替えよう。なお、無双秘奥義は最後にチャージ3−2の動作が追加される。

特殊攻撃 天空を射て広範囲を巻き込む時間差攻撃

気合を溜めてから上空に矢を放つ。しばらくすると大量の矢が降りそそぐという、独特の時間差攻撃だ。溜め動作中に△ボタンを何回入力したかで溜め時間が変化し、数が多いほど攻撃範囲が広くなる。

また、稲姫の特殊攻撃は間接攻撃なので、階級8以上になればつねに属性攻撃となる。こうなってからが特殊攻撃の本領発揮ともいえ、たとえば凍牙属性なら、遠距離から敵を凍らせることができるのだ。

武将列伝	清水宗治 (1537〜1582)	毛利家の武将で、小早川隆景の配下として山陽地方の平定に貢献する。秀吉を大将とする織田軍が中国地方に進出してくると、備中高松城に籠城して侵攻を食い止めるが、水攻めによって孤立無援に陥った。そのため宗治は、城兵の命を助けるという条件で自害した。

稲姫

遠距離攻撃からチャージ攻撃につなげ

遠距離から敵の体力を削り、チャージ攻撃で敵をしとめるのが基本戦術。遠距離攻撃は攻撃範囲が広い特殊攻撃がオススメだ。チャージ攻撃は、突進タイプで広範囲を攻撃できるチャージ3と、連続斬りが主体となるチャージ4を併用するといい。

通常攻撃

通常攻撃1
□

通常攻撃2
□×2

通常攻撃3
□×3

チャージ攻撃

チャージ2-1
□→△

チャージ2-2
□→△×2～4

チャージ2-3
□→△×5

2−1で浮かせた敵を2−2の射撃で追撃。追加入力すると回転攻撃を出し、2−3の衝撃波につながる。

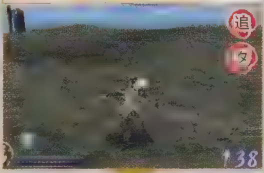
チャージ3-1
□×2→△

チャージ3-2
□×2→△×2～6

チャージ3-3
□×2→△×7

3−1は足下に矢を放つ。3−2は任意の方向への突進斬りで、跳び上がって弓を振る3−3に移行する。

チャージ4-1
□×3→△×1～3



チャージ4-F
チャージ4−1後、自動発生

4−1は移動しながらの連続攻撃。4−Fは2回衝撃波を放つ技で、いずれの攻撃も向きを変えられる。

武将列伝
上条政繁
(1545～1643)
能登の戦国大名・畠山義続の子。上杉家に人質として送られていたが、縁あって上杉謙信の養子となった。しかし、謙信の死後に占領地の統治をめぐって上杉景勝と不仲になり、上杉家を出奔。その後は秀吉や徳川家康に仕え、99歳で大往生を遂げている。

武将戦向け

特殊攻撃 → チャージ2-2 → チャージ4-1

武将が接近する前に特殊攻撃の降矢で迎撃。ダウン寸前の武将を追撃してチャージ2-2の射撃までつなげたら、連続攻撃となるチャージ4-1を追加入力つきで発動だ。

乱戦向け

特殊攻撃 → チャージ3

攻撃範囲が広い、特殊攻撃の時雨矢で先制攻撃。その後は敵が分散していたら突進攻撃主体のチャージ3で斬り込み、密集していたらチャージ4で一掃を狙おう。

通常攻撃4
×4〜7

通常攻撃5
×8

通常攻撃
通常攻撃3までは攻撃範囲が広く、4以降は遠距離攻撃の連射に変化する。

騎乗通常攻撃1

騎乗通常攻撃2
×2

騎乗通常攻撃3
×3

騎乗通常攻撃4
×4〜7

騎乗通常攻撃5
×8

騎乗通常攻撃
弓による斬り払いから矢を連射。全武将中唯一の左側攻撃だ。

騎乗チャージ2
→△

騎乗チャージ3
×2→△

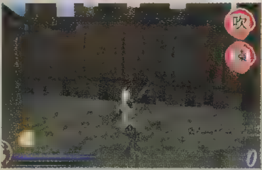
騎乗チャージ4
×3→△

騎乗チャージ
弓を振り回す技で、こちらもすべて左側を狙う攻撃となる。

ダッシュ攻撃
しばらく移動してから

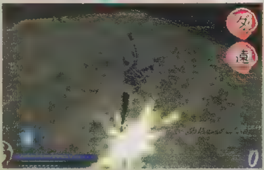
ダッシュ攻撃
前方に低く跳んでの回転斬り。跳び上がってから着地するまで攻撃が出つづけるので使い勝手がいい。

ジャンプ攻撃
ジャンプ中に



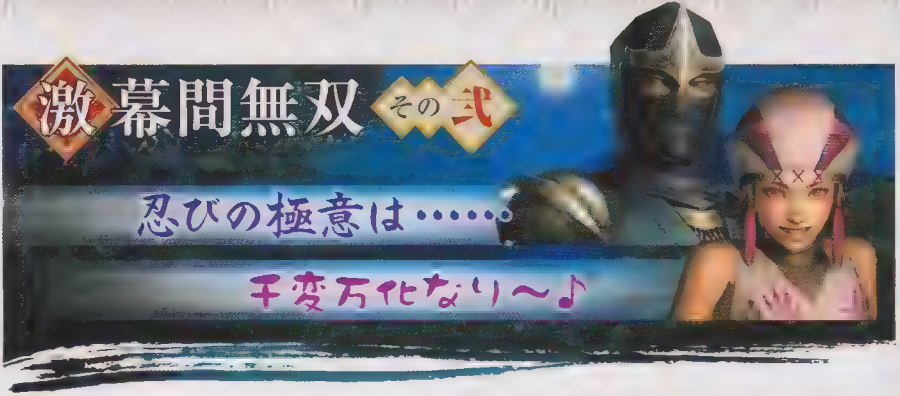
ジャンプ攻撃
跳び上がって矢を射る。シフト移動でジャンプし、すぐ方向キーから指を離して撃つと逃げつつ攻撃できる。

ジャンプチャージ
ジャンプ中に△



ジャンプチャージ
真下に矢を放ち、その衝撃波で敵をダウンさせる。技の出の速さは全武将中トップレベルだ。

武将列伝	鈴木佐大夫（????〜1585）	雑賀孫市の父で、紀伊雑賀衆の頭領。石山本願寺に協力して信長に立ち向かい、得意の鉄砲を駆使して織田軍を苦しめた。のちに紀州を攻めてきた秀吉に降伏したが、秀吉配下の藤堂高虎によって命を絶たれたといわれている。



武器属性で変化する忍術

服部半蔵のチャージ3ー3と無双奥義（秘奥義）、およびくのいちのチャージ3ー3は、武器属性によって技が変化する忍術となっている。これらは無双ゲージが足りなくても、技能が不足していても、属性効果が発動する特殊な技なのだ。そのため紅蓮や凍牙の武器を獲得できれば、全方位を狙える属性攻撃を自由に使うことが可能となる。

属性レベルを上げる副将技能で忍術の効果を高めよう

● **忍術による各属性攻撃**（半蔵の無双奥義、半蔵とくのいちのチャージ3ー3共通）

前方に衝撃波を放つ忍術。攻撃範囲はかなり狭いが、遠距離の敵を攻撃でき、かつ吹き飛ばせるのが長所。

全方位に炎を発生させて周囲の敵を攻撃する。ダウン効果があるため、攻撃後のスキを突かれる心配が少ない。

浮かせ効果を持ち、さらに敵を凍らせることもある。副将技能で凍牙属性を高めて、凍らせる確率を高めよう。

前方の広範囲を攻撃するダウン攻撃。半蔵のみ、攻撃時に向きを変えることが可能で、より多くの敵を巻き込める。

夜叉属性の玉を前方に放出し、当たった敵からたまに体力を奪う。攻撃範囲が狭くはずれやすいのが玉にキズだ。

武器に修羅属性がつくことはないが、副将技能でつけておくと、ほかの属性攻撃と同時に発動するようになる。

第三章
副将人別帖
ふくしょうにんべつちょう

副将完全資料集

本作に登場する、全231人の副将を50音順に掲載。全員を仲間にすることを目標とする人のために、数値や技能などの能力面だけでなく、敵として登場するシナリオもすべて掲載した。

副将データの見方

副将名	体力	無双	攻撃力	防御力	知力	移動力	技能	能力補正1	能力補正2	獲得難易度	登場シナリオ
あ 1 赤尾清綱 2 アカオキヨツナ	160	160	3 32	41	100	110	— 4	無双+2 5	防御力+4	★★ 6	織1-2、織4-1 7

1 画像:副将の顔

2 副将名:副将の名前。文字の色が赤いものは無双副将であることを表し、1人しか同行させることができない

3 体力/無双/攻撃力/防御力/知力/移動力:副将本人の初期能力。この数値はゲームの難易度やシナリオの難易度などで大きく変動する

4 技能:副将技能のうち、能力補正技能以外のもの。これを持たない武将もいる

5 能力補正1/2:副将の能力補正技能の値で、すべて調子が1のときのもの。なお、パラメータの名称は「無双ゲージ増加量」は「無双増」に、「攻撃範囲」は「攻範囲」と略している

6 獲得難易度:その副将が敵として出現した際、撃破による仕官のしやすさを表す。★が多いほど仕官しにくい

7 登場シナリオ:その副将が敵として出現するシナリオの略称。対応シナリオの正式名称は特典の「無双演武総覧」を参照。(仕官のみ)は敵武将としては出現しない武将を表す

副将名	体力	無双	攻撃力	防御力	知力	移動力	技能	能力補正1	能力補正2	獲得難易度	登場シナリオ
あ 赤尾清綱 アカオキヨツナ	160	160	32	41	100	110	—	無双+2	防御力+4	★★	織1-2、織4-1
明石全登 アカシテルズミ	160	160	32	41	120	110	—	無双+6	知力+4	★★	織5-1、東2-3、東6-2、西5-1
明智茂朝 アケチシゲトモ	160	160	30	40	80	115	盗人の目	攻撃力−5	—	★★★	織2-1、織3-1、織3-2、東5-1、西2-1、西2-2
明智秀満 アケチヒデミツ	160	160	32	41	70	110	—	攻範囲+6	移動力+6	★★	織2-1、織3-1、織3-2、東4-1、東4-3、西2-2、西4-2
明智光秀 アケチミツヒデ	160	160	36	46	220	120	極意	知力+10	攻範囲+8	★★★★★	織2-1、織3-2、東1-2、東3-2、東4-1、東4-3、東5-1、西1-1、西2-1、西2-2、西4-1、西4-2
浅井長政 アサイナガマサ	160	160	34	44	100	105	捕縛	無双増+10	攻範囲+6	★★★★★	織1-2、東4-1
朝倉景健 アサクラカゲタケ	160	160	32	41	60	110	—	知力+2	無双増+6	★★	織1-2 織4-1
朝倉景紀 アサクラカゲノリ	160	160	30	40	50	115	—	無双+4	攻範囲+2	★★	織1-2、織4-1
朝倉宗滴 アサクラソウテキ	160	160	32	41	180	110	座禅	体力−5	—	★★★★	織1-2、織4-1
朝倉義景 アサクラヨシカゲ	160	160	31	42	20	130	吉	攻範囲+8	—	★★★	織1-2、織4-1
朝比奈泰朝 アサヒナヤストモ	160	160	32	41	60	110	—	防御力+6	移動力+2	★★	東6-1、東6-2

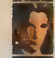
豪将列伝	鈴木重朝 (????〜????)	紀伊の雑賀衆を束ねる鈴木佐大夫の子。雑賀孫市の弟にあたる人物とされる。秀吉の家臣となり、秀吉直下の鉄砲頭として活躍。関ヶ原の戦いでは西軍に参戦し、東軍の伏見城を攻めて鳥居元忠を討ち取った。しかしその後、縁あって水戸徳川家に身を寄せている。

あ	足利義昭 アシカガヨシアキ	160	160	28	39	170	120	猛毒・地	知力+10	—	★★★	織3-1、織3-2、織5-1、東5-1、西2-1
	足利義輝 アシカガヨシテル	160	160	33	43	60	120	剣豪	攻範囲+2	—	★★★	東2-1、西2-1
	穴山信君 アナヤマノブキミ	160	160	28	39	50	120	—	防御力+4	—	★	東3-1、東3-3、東6-1
	安倍元真 アベモトザネ	160	160	28	39	50	120	—	移動力+6	—	★	東6-1、東6-2
	甘粕景継 アマカスカゲツグ	160	160	32	41	70	110	—	無双+2	移動力+4	★★	織4-2、織6-1、西3-2
	荒木村重 アラキムラシゲ	160	160	32	41	100	110	—	無双+4	知力+4	★★	織3-1、織3-2、織5-1、東3-2、西2-2、西4-1
	安東愛季 アンドウチカスエ	160	160	28	39	140	120	封印・地	知力+12	—	★★★	織6-2、東4-2
	安藤守就 アンドウモリナリ	160	160	30	40	90	115	—	無双+2	知力+4	★★	織3-1、織3-2、東1-2、東5-1
い	井伊直政 イイナオマサ	160	160	35	44	70	110	捕縛	攻範囲+8	—	★★★★	東1-1、東6-2
	池田恒興 イケダツネオキ	160	160	32	41	40	110	—	体力+2	攻撃力+2	★★	東1-2、東4-1、東5-1、東5-2、西4-1、西4-2
	石川数正 イシカワカズマサ	160	160	28	39	170	120	—	無双+4	知力+6	★★	東1-1、東6-2
	石川五右衛門 イシカワゴエモン	160	160	39	41	20	95	大泥棒の目	体力+8	防御力+10	★★★★★	織3-2、東2-1、東2-2、東2-3、西5-1
	石田三成 イシダミツナリ	160	160	28	39	250	120	兵糧役	体力−5	—	★★★★	東5-2、西4-2
	磯野員昌 イソノカズマサ	160	160	32	41	80	110	—	攻撃力+6	体力+2	★★	織1-2、織4-1、西2-2
	稲葉一鉄 イナバイッテツ	160	160	32	41	100	110		攻撃力+4	知力+4	★★	東1-2、東5-1、西3-1、西4-2
	稲姫 イナヒメ	160	160	36	45	130	125	極意	無双+6	無双増+12	★★★★★	東1-1、東6-2
	今川氏真 イマガワウジザネ	160	160	28	39	10	120	—	攻範囲+2	—	★	東6-1、東6-2
	今川義元 イマガワヨシモト	160	160	38	44	80	105	目利き	防御力+10	移動力+6	★★★★★	東6-1、東6-2
	色部勝長 イロベカツナガ	160	160	30	40	50	115	—	防御力+2	移動力+4	★★	織4-2、織6-1、西3-2
う	上杉景勝 ウエスギカゲカツ	160	160	35	44	120	110	鍛錬	防御力+8	—	★★★★	織4-2、織6-1、織6-2、東6-2、西3-2
	上杉謙信 ウエスギケンシン	160	160	38	43	140	105	酒豪	無双+8	攻撃力+10	★★★★★	織4-2、織6-1、織6-2、東6-2、西3-2
	宇喜多直家 ウキタナオイエ	160	160	28	39	240	120	早駆・天	無双+8	—	★★★★	織5-1、東2-3、西5-1
	宇佐美定満 ウサミサダミツ	160	160	31	42	250	130	落雷・地	知力+12	—	★★★	織4-2、織6-1、織6-2、東6-2、西3-2
	氏家卜全 ウジイエボクゼン	160	160	30	40	80	115	—	体力+2	防御力+4	★★	東1-2、東5-1、西2-2、西4-2
	鵜殿長照 ウドノナガテル	160	160	28	39	40	120	—	体力+4	—	★	東6-1、東6-2

武将列伝 薄田兼相（????~1615）
豊臣家の家臣。大坂冬の陣では留守中に砦を奪われる失態を見せ「橙（だいだい）武者」と嘲笑された。夏の陣では雪辱を果たそうと奮戦するが、願い叶わず戦死。ちなみに橙はミカンの意味で、見てくれだけはミカンのように立派だ、と言った者がいたことが由来だという。

え	袁紹 エンショウ	160	160	35	47	60	125	中吉	無双+6	無双増+10	★★★★★	(仕官のみ)
	遠藤直経 エンドウナオツネ	160	160	28	39	60	120	—	知力+2	移動力+6	★★	織1-2、織4-1
お	お市 オイチ	160	160	32	46	110	130	雷将	無双増+10	移動力+8	★★★★★	東4-1、東5-2、西1-1、西2-2、西3-1、西4-1
	大久保忠佐 オオクボタダスケ	160	160	28	39	40	120	—	攻撃力+6	移動力+2	★★	東1-1
	大久保忠世 オオクボタダヨ	160	160	32	41	50	110	—	体力+4	防御力+4	★★	東1-1
	太田資正 オオタスケマサ	160	160	30	40	150	115	結界・地	移動力−5	—	★★★	東4-3
	大友宗麟 オオトモソウリン	160	160	28	39	110	120	吉	防御力+10	—	★★★	織2-2、織5-2、東2-3、東5-2
	大野治長 オオノハルナガ	160	160	31	42	90	130	—	知力+10	—	★	東2-2、西2-2、西4-1
	岡部元信 オカベモトノブ	160	160	32	41	60	110	—	防御力+2	攻範囲+4	★★	東6-1、東6-2
	岡吉正 オカヨシマサ	160	160	30	40	40	115	—	攻範囲+6	—	★	織1-1、織1-3、織3-1、織3-2、東2-2、東2-3
	奥平貞昌 オクダイラサダマサ	160	160	32	41	70	110	—	防御力+10	—	★	東1-1
	阿国 オクニ	160	160	36	42	120	105	極意	無双+8	防御力+8	★★★★★	東2-1、東2-2、西5-1
	織田信忠 オダノブタダ	160	160	32	41	100	110	—	攻撃力+2	—	★	東5-1、東5-2、西4-2
	織田信長 オダノブナガ	160	160	37	45	210	125	屈服	知力+12	無双増+12	★★★★★	東1-2、東5-1、東5-2、西1-1、西4-2
	鬼小島弥太郎 オニコジマヤタロウ	160	160	35	44	20	110	豪腕	防御力−5	—	★★★	織4-2、織6-1、織6-2、東6-2、西3-2
	鬼庭綱元 オニワツナモト	160	160	32	41	70	110	—	知力+6	無双増+6	★★	織6-2
	小野忠明 オノタダアキ	160	160	33	43	40	120	剣豪	無双増+2	—	★★★	織6-1、東4-3
	小山田信茂 オヤマダノブシゲ	160	160	30	40	60	115	盗人の目	知力−5		★★★	織6-1、織6-2、東3-1、東3-3
か	海北綱親 カイホウツナチカ	160	160	30	40	120	115	—	知力+6	攻範囲+4	★★	織1-2、織4-1
	柿崎景家 カキザキカゲイエ	160	160	35	44	40	110	怒号	攻撃力+10	—	★★★	織4-2、織6-1、織6-2、東6-2、西3-2
	夏侯淵 カコウエン	160	160	35	47	70	125	鼓舞・地	体力+6	攻撃力+8	★★★★★	(仕官のみ)
	夏侯惇 カコウトン	160	160	35	47	60	125	怒号	攻撃力+8	移動力+6	★★★★★	無双
	糟屋武則 カスヤタケノリ	160	160	30	40	40	115	—	攻撃力+4	移動力−2	★★	西2-2、西4-1、西4-2
	片桐且元 カタギリカツモト	160	160	28	39	60	120	—	無双+4	知力+2	★★	西2-2、西4-2
	片倉小十郎 カタクラコジュウロウ	160	160	33	43	260	120	神速	無双増+6	—	★★★★	織6-2

武将列伝 相馬盛胤(1529〜1601) 南奥州の戦国大名。奥州に覇を唱える伊達家とは婚姻関係を結んで関係を深めていたが、のちに敵対。それからは徐々に力を弱め、衰亡の一途をたどる。しかし、秀吉に臣従して領土の継続統治を許されたことで、伊達家の侵攻から逃れることができた。

か		葛山氏元 カツラヤマウジモト	160	160	30	40	50	115	—	無双+4	—	★	東6-1、東6-2
		加藤清正 カトウキヨマサ	160	160	35	44	70	110	氷将	防御力+12		★★★★	東5-2、西4-1、西4-2
		加藤嘉明 カトウヨシアキ	160	160	32	41	60	110	—	攻撃力+2	攻範囲+6	★★	東5-2、西4-2
		金森長近 カナモリナガチカ	160	160	28	39	50	120	—	無双+4	—	★	東3-2、東5-1、西4-1、西2-2、西4-2
		上泉信綱 カミイズミノブツナ	160	160	35	44	50	110	剣聖	攻範囲−5	—	★★★★	東4-3
		蒲生氏郷 カモウウジサト	160	160	35	44	170	110	封印・天	無双増+10	—	★★★	織1-1、東3-2、東4-1、東5-1、西2-2、西4-1、西4-2
		河尻秀隆 カワジリヒデタカ	160	160	32	41	30	110	—	防御力+6	—	★	東1-2、東3-2、東5-1、西3-1、西4-2
		関羽 カンウ	160	160	35	47	130	125	松風	体力+6	攻範囲+8	★★★★★	(仕官のみ)
		甘寧 カンネイ	160	160	35	47	30	125	大泥棒の目	攻撃力+10	移動力+8	★★★★★	(仕官のみ)
き		魏延 ギエン	160	160	35	47	30	125	一番槍	攻撃力+10	攻範囲+6	★★★★★	(仕官のみ)
		北条高広 キタジョウタカヒロ	160	160	32	41	60	110	盗人の目	無双−5	—	★★★	織4-2、織6-1、西3-2
		北畠具教 キタバタケトモノリ	160	160	32	41	50	110	鍛錬	攻撃力+6	—	★★★★	織1-1
		吉川元春 キッカワモトハル	160	160	35	44	70	110	早駆・天	攻撃力+10	—	★★★★	織5-1、織5-2、東2-3、東5-2、西5-1
		木村重成 キムラシゲナリ	160	160	33	43	50	120	—	体力+2	移動力+8	★★	東2-2、東6-2、西4-1、西5-1
		姜維 キョウイ	160	160	35	47	200	125	天賦	知力+8	無双増+12	★★★★★	(仕官のみ)
		許褚 キョチョ	160	160	35	47	20	125	兵糧役	攻撃力+12	体力+8	★★★★★	(仕官のみ)
く		九鬼嘉隆 クキヨシタカ	160	160	30	40	60	115	盗人の目	無双増−5	—	★★★	東3-2、東5-1、西4-2
		くのいち クノイチ	160	160	32	40	80	145	極意	無双+6	移動力+8	★★★★★	織6-1、織6-2、東3-3
		黒田官兵衛 クロダカンベエ	160	160	31	42	280	130	落雷・天	無双増+12	—	★★★★	東5-1、西5-1
		黒田長政 クロダナガマサ	160	160	35	44	70	110	中吉	体力+8	—	★★★	東5-2、西5-1
け		月英 ゲツエイ	160	160	35	47	170	125	鼓舞・天	防御力+8	知力+8	★★★★★	(仕官のみ)
こ		黄蓋 コウガイ	160	160	35	47	50	125	頑強	体力+8	防御力+10	★★★★★	(仕官のみ)
		高坂昌信 コウサカマサノブ	160	160	33	43	110	120	早駆・天	移動力+4	—	★★★★	織6-1、織6-2、東3-1、東3-3、東6-1、東6-2
		香宗我部親泰 コウソカベチカヤス	160	160	30	40	70	115	—	防御力+6	知力+6	★★	東2-3、東5-2
		黄忠 コウチュウ	160	160	35	47	70	125	心眼	無双+6	防御力+10	★★★★★	(仕官のみ)

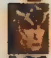
武将列伝

太原雪斎 (1496~1555)	今川義元の軍師。今川・武田・北条の三家による三国軍事同盟をまとめたほか、戦場に出ては織田軍から徳川家康を取り返すなど、軍事・外交に非凡な手腕を発揮した。教養人として知られた義元や、のちの天下人たる家康の教育係も務めており、教養の深さがうかがえる

こ	後藤信康 コトウノフヤス	160	160	30	40	50	115	—	攻撃力+6	無双増+4	★★	織6-2
	後藤又兵衛 ゴトウマタベエ	160	160	35	44	70	110	背水	攻撃力+10	—	★★★	織5-1、東2-2、東6-2、西5-1
	小西行長 コニシユキナカ	160	160	28	39	100	120	—	無双+6	知力+2	★★	東5-2、西4-1
	小早川隆景 コハヤカワタカカケ	160	160	32	41	180	110	守戦・天	無双増+8	—	★★★	織5-1、織5-2、東2-3、東5-2、西5-1
さ	雑賀孫市 サイカマゴイチ	160	160	35	45	140	115	影武者	攻撃力+8	無双増+8	★★★★★	織1-2、織1-3、織3-1、織3-2、東2-2、東2-3
	斎藤龍興 サイトウタツオキ	160	160	30	40	40	115	—	無双増+2	攻範囲+4	★★	織1-1、織1-2
	斎藤道三 サイトウドウサン	160	160	30	40	270	115	猛毒・天	無双+8	—	★★★★	東1-2
	斎藤利三 サイトウトシミツ	160	160	32	41	100	110	中吉	防御力+8	—	★★★	織2-1、織3-1、織3-2、東4-1、東4-3、西1-1、西2-2、西4-2
	斎藤朝信 サイトウトモノフ	160	160	32	41	100	110	守戦・地	無双増+4	—	★★★	織4-2、織6-1、西3-2
	斎藤義龍 サイトウヨシタツ	160	160	31	42	80	130	鼓舞・地	攻撃力+8	—	★★★★	東1-2
	酒井忠次 サカイタダツグ	160	160	32	41	90	110	早駆・地	体力+6	—	★★★★	東1-1、東6-2
	榊原康政 サカキハラヤスマサ	160	160	35	44	50	110	鼓舞・地	防御力+6	—	★★★	東1-1、東6-2
	佐久間信盛 サクマノブモリ	160	160	30	40	60	115	—	無双+2	防御力+4	★★	東1-2、東5-1、西4-2
	佐竹義重 サタケヨシシゲ	160	160	32	41	180	110	捕縛	無双増+8	—	★★★★	織6-1、織6-2、東4-2、東4-3
	佐々成政 サッサナリマサ	160	160	32	41	40	110	—	体力+2	攻撃力+6	★★	東1-2、東3-2、東4-1、東5-1、西3-1、西4-2
	真田信幸 サナダノブユキ	160	160	33	43	80	120	—	防御力+2	知力+4	★★	織6-1、織6-2、東3-1、東3-3
	真田昌幸 サナダマサユキ	160	160	31	42	250	130	猛毒・地	無双増+8	—	★★★★	織6-1、織6-2、東3-1、東3-3
	真田幸村 サナダユキムラ	160	160	35	47	110	125	炎将	攻撃力+10	攻範囲+8	★★★★★	織6-1、織6-2、東3-3、東6-2
し	司馬懿 シバイ	160	160	35	47	270	125	落雷・天	無双+8	知力+12	★★★★★	仕官のみ
	柴田勝家 シバタカツイエ	160	160	35	44	30	110	怒号	防御力+10	—	★★★	東1-2、東4-1、東5-1、東5-2、西3-1、西4-2
	島津家久 シマヅイエヒサ	160	160	35	44	60	110	炎将	攻撃力+12	—	★★★	織2-2、織5-2、東5-2、西5-1
	島津義久 シマヅヨシヒサ	160	160	30	40	180	115	屈服	知力+10	—	★★★★	織2-2、織5-2、東5-2
	島津義弘 シマヅヨシヒロ	160	160	35	44	130	110	韋駄天	防御力+12	—	★★★★	織2-2、織5-2、東5-2、西5-1
	清水宗治 シミズムネハル	160	160	32	41	40	110	—	防御力+8	無双増+4	★★	織5-1、東5-2、西5-1
	周泰 シュウタイ	160	160	35	47	40	125	剣聖	無双増+8	攻範囲+6	★★★★★	仕官のみ

武将列伝 高橋紹運（1548～1586）

戦友・立花道雪とともに大友家を支えた勇将。北上する五万の島津軍にわずか七百程度の兵で籠城戦を挑み、半月以上も持ちこたえたと伝えられている。島津軍に四千人にも及ぶ被害を与えたのち、城を枕に討ち死にした。その勇戦ぶりには、島津の兵たちも感服したという。

し	周瑜 シュウユ	160	160	35	47	260	125	落雷・地	防御力+10	知力+12	★★★★★	(仕官のみ)
	祝融 シュクユウ	160	160	35	47	70	125	韋駄天	攻撃力+8	無双増+8	★★★★★	(仕官のみ)
	小喬 ショウキョウ	160	160	35	47	50	125	封印・地	知力+8	移動力+8	★★★★★	(仕官のみ)
	上条政繁 ショウジョウマサシゲ	160	160	30	40	60	115	—	移動力+6	—	★	織4-2、織6-1、西3-2
	諸葛亮 ショカツリョウ	160	160	35	47	300	125	今孔明	知力+12	無双増+12	★★★★★	(仕官のみ)
	徐晃 ジョコウ	160	160	35	47	60	125	鍛錬	体力+6	攻範囲+8	★★★★★	(仕官のみ)
	甄姫 シンキ	160	160	35	47	130	125	屈服	無双+6	無双増+12	★★★★★	(仕官のみ)
す	鈴木佐大夫 スズキサダユウ	160	160	30	40	70	115	頑強	無双増−5	—	★★★	織1-1
	鈴木重朝 スズキシゲトモ	160	160	32	41	60	110	—	無双増+4	移動力+2	★★	織1-3、織3-1、織3-2、東2-2 東2-3
	薄田兼相 ススキダカネスケ	160	160	32	41	20	110	—	体力+2	防御力+4	★★	東2-2、東6-2、西4-1、西5-1
そ	曹仁 ソウジン	160	160	35	47	70	125	支援	無双+6	防御力+12	★★★★★	仕官のみ
	曹操 ソウソウ	160	160	35	47	240	125	閣将	知力+10	無双増+12	★★★★★	無双
	相馬盛胤 ソウマモリタネ	160	160	32	41	50	110	早駆・地	無双増−5	—	★★★	織6-2、東4-2
	孫権 ソンケン	160	160	35	47	140	125	陣太鼓	体力+8	移動力+6	★★★★★	(仕官のみ)
	孫堅 ソンケン	160	160	35	47	100	125	封印・天	体力+6	防御力+8	★★★★★	無双
	孫策 ソンサク	160	160	35	47	90	125	炎将	攻撃力+10	移動力+6	★★★★★	(仕官のみ)
	孫尚香 ソンショウコウ	160	160	35	47	90	125	検地	攻範囲+8	移動力+6	★★★★★	無双
た	大喬 タイキョウ	160	160	35	47	60	125	氷将	無双+8	攻範囲+6	★★★★★	(仕官のみ)
	太原雪斎 タイゲンセッサイ	160	160	28	39	230	120	結界・天	知力+12	—	★★★★	東6-1、東6-2
	 太史慈 タイシジ	160	160	35	47	40	125	堅牢	防御力+12	攻範囲+6	★★★★★	(仕官のみ)
	高橋紹運 タカハシジョウウン	160	160	33	43	60	120	堅牢	防御力+8	—	★★★	織5-2、東2-3、東5-2
	高山重友 タカヤマシゲトモ	160	160	32	41	80	110	—	無双+2	防御力+2	★★	織3-1、織5-1、東3-2、西4-1
	滝川一益 タキガワカズマス	160	160	35	44	150	110	結界・地	知力+10	—	★★★	東1-2、東3-2、東4-3、東5-1、 西4-2
	武田勝頼 タケダカツヨリ	160	160	35	44	20	110	白馬	体力+4	—	★★★	織6-1、東3-1、東3-3
	武田信玄 タケダシンゲン	160	160	36	48	240	100	陣太鼓	防御力+12	知力+10	★★★★★	東3-3、東6-2

武将列伝 高山重友（1552〜1615）

もと松永久秀の家臣で、その後信長に仕えた。熱心なキリシタンであったことで知られる。信長の死後は秀吉の配下となったが、秀吉による禁教令が出されると、領地を没収されて野に降った。徳川幕府成立後は国外へ追放され、異郷の地で病没したとされる。

	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	登場シナリオ
た	武田信繁 タケダノブシゲ	160	160	33	43	120	120	—	体力+2	防御力+2	★★	東3-1、東3-3、東6-1
	竹中半兵衛 タケナカハンベエ	160	160	33	43	300	120	今孔明	無双+8	—	★★★★	東3-2、東4-1、東5-1、西3-1
	立花道雪 タチバナドウセツ	160	160	35	44	100	110	雷将	攻撃力+12	—	★★★	織5-2、東2-3、東5-2、西5-1
	立花宗茂 タチバナムネシゲ	160	160	35	44	90	110	天賦	移動力+8	—	★★★★	織5-2、東2-3、東5-2、西5-1
	伊達成実 ダテシゲザネ	160	160	35	44	60	110	頑強	攻撃力+10	—	★★★	織6-2
	伊達政宗 ダテマサムネ	160	160	33	43	150	130	氷将	無双増+10	攻範囲+6	★★★★★	織6-2
ち	趙雲 チョウウン	160	160	35	47	80	125	雷将	攻撃力+10	無双増+10	★★★★★	無双
	張角 チョウカク	160	160	35	47	160	125	結界・天	無双+8	知力+10	★★★★★	(仕官のみ)
	張郃 チョウコウ	160	160	35	47	160	125	神速	防御力+8	移動力+8	★★★★★	(仕官のみ)
	貂蝉 チョウセン	160	160	35	47	100	125	早駆・地	無双+6	移動力+6	★★★★★	無双
	長宗我部信親 チョウソカベノブチカ	160	160	32	41	90	110	—	知力+4	無双増+6	★★	東2-3、東5-2
	長宗我部元親 チョウソカベモトチカ	160	160	33	43	250	120	一番槍	体力+8	—	★★★	東2-3、東5-2
	長宗我部盛親 チョウソカベモリチカ	160	160	32	41	70	110	—	体力+6	攻範囲+4	★★	東2-3、東5-2、東6-2
	張飛 チョウヒ	160	160	35	47	30	125	酒豪	攻撃力+12	攻範囲+6	★★★★★	(仕官のみ)
	張遼 チョウリョウ	160	160	35	47	130	125	汗血馬	攻撃力+10	攻範囲+6	★★★★★	(仕官のみ)
つ	津軽為信 ツガルタメノブ	160	160	28	39	200	120	猛毒・地	攻撃力−5	—	★★★	織6-2、東4-2
	土橋守重 ツチバシモリシゲ	160	160	32	41	50	110	—	体力+4	—	★	織1-1、織1-3、織3-1、織3-2、東2-2、東2-3
	筒井順慶 ツツイジュンケイ	160	160	28	39	90	120	座禅	体力−5	—	★★★	織1-1、織2-1、織3-1、織3-2、西2-2
て	典韋 テンイ	160	160	35	47	30	125	影武者	体力+6	防御力+10	★★★★★	(仕官のみ)
と	董卓 トウタク	160	160	35	47	40	125	背水	体力+8	無双増+8	★★★★★	(仕官のみ)
	藤堂高虎 トウドウタカトラ	160	160	28	39	250	120	大吉	無双増+10	—	★★★	東5-1、東6-2
	徳川家康 トクガワイエヤス	160	160	34	44	200	105	堅牢	体力+6	防御力+12	★★★★★	東1-1
	徳川秀忠 トクガワヒデタダ	160	160	28	39	150	120	—	無双増+2	—	★	東1-1
	富田重政 トダシゲマサ	160	160	32	41	50	110	剣豪	体力+2	—	★★★	織1-2、織4-1、西3-1
	鳥居元忠 トリイモトタダ	160	160	30	40	40	115	—	攻撃力+2	防御力+6	★★	東1-1、東6-2

武将列伝 滝川一益 (1525〜1586)

近江国の甲賀出身の武将で、信長に仕えた。忍術や鉄砲に精通し、伊勢攻略戦などで活躍。「先駆けは一益、殿(しんがり)も一益」と称えられ、のちに関東攻略の軍団長となった。しかし信長の死後は覇権争いで遅れを取り、やがて秀吉と戦って降伏している。

	[illegible]	体力	無双	攻撃力	防御力	知力	移動力	[illegible]	[illegible]	能力補正2	獲得難易度	[illegible]
な	内藤昌豊 ナイトウマサトヨ	160	160	33	43	70	120	兵糧役	無双 5		★★★★	東3-1、東3-3、東6-1、東6-2
	直江景綱 ナオエカゲツナ	160	160	28	39	100	120		無双+6	攻範囲+2	★★	織4-2、西3-2
	直江兼続 ナオエカネツグ	160	160	33	43	260	120	鼓舞・天	無双増+6	—	★★★★	織4-2、織6-1、織6-2、東6-2、西3-2
	中川清秀 ナカガワキヨヒデ	160	160	32	41	30	110	—	体力+6	攻撃力+2	★★	東5-1、西4-1、西4-2
	長野業正 ナガノナリマサ	160	160	31	42	200	130	守戦・天	防御力+12	—	★★★★	東4-3
	中村一氏 ナカムラカズウジ	160	160	30	40	40	115	—	攻範囲+6	—	★	東5-2、西4-1
	鍋島直茂 ナベシマナオシゲ	160	160	30	40	190	115	守戦・地	防御力+6	—	★★★	織2-2、織5-2、東5-2、西5-1
	南部晴政 ナンブハルマサ	160	160	32	41	40	110	白馬	攻範囲+6	—	★★★	織6-2、東4-2
に	仁科盛信 ニシナモリノブ	160	160	32	41	50	110	—	攻撃力+4	—	★	織6-1、東3-1、東3-3
	丹羽長秀 ニワナガヒデ	160	160	28	39	100	120	—	無双+2	防御力+4	★★	東5-1、東5-2、西1-1、西2-2、西4-1、西4-2
の	濃姫 ノウヒメ	160	160	35	44	180	125	闇将	無双+8	知力+12	★★★★★	東1-2、東3-2、東5-1、東5-2、西1-1、西2-2、西4-2
は	羽柴秀長 ハシバヒデナガ	160	160	28	39	190	120	検地	無双増+12	—	★★★★	東4-1、東5-1、西1-1、西4-2
	羽柴秀吉 ハシバヒデヨシ	160	160	35	41	180	130	検地	体力+8	無双増+8	★★★★★	東3-2、東4-1、東5-1、東5-2、西1-1、西2-2、西3-1、西4-1、西4-2
	支倉常長 ハセクラツネナガ	160	160	28	39	40	120	—	知力+2	攻範囲+4	★★	織6-2
	蜂須賀小六 ハチスカコロク	160	160	32	41	30	110	大泥棒の目	移動力−5	—	★★★	東1-2、東3-2、東5-1、西3-1、西4-2
	馬超 バチョウ	160	160	35	47	50	125	汗血馬	無双増+10	攻範囲+8	★★★★★	(仕官のみ)
	服部半蔵 ハットリハンゾウ	160	160	37	39	170	140	神速	攻撃力+8	移動力+8	★★★★★	東1-1、東6-2
	馬場信房 ババノブフサ	160	160	35	44	80	110	守戦・地	防御力+4	—	★★★	東3-1、東3-3、東6-1、東6-2
	原田宗時 ハラダムネトキ	160	160	32	41	40	110	—	体力+4	移動力+4	★★	織6-2
	原虎胤 ハラトラタネ	160	160	33	43	40	120	—	攻撃力+6	攻範囲+8	★★	東3-3、東6-1
	塙団右衛門 バンダンエモン	160	160	32	41	20	110	盗人の目	攻範囲−5	—	★★★	織3-1、東2-2、東6-2、西5-1
ひ	日根野弘就 ヒネノヒロナリ	160	160	32	41	30	110		攻撃力+8	—	★	東1-2、東3-2、西4-2
	平野長泰 ヒラノナガヤス	160	160	30	40	40	115	—	防御力+2	移動力+4	★★	西2-2
ふ	風魔小太郎 フウマコタロウ	160	160	31	42	180	130	大泥棒の目	知力−5	—	★★★★	織6-1、東3-2、東4-2、東4-3
	福島正則 フクシママサノリ	160	160	35	44	30	110	酒豪	攻撃力+6	—	★★★★	東5-2、西4-1、西4-2

武将列伝	武田勝頼 (1546~1582)	武田信玄の四男。信玄の死後に家督を継ぐと、信玄すら落とせなかった堅城・高天神城を陥落させ、武田の領土を拡大した。しかし、信長と雌雄を決した長篠の戦いで騎馬隊が大敗すると、勝頼の威信は地に堕ち、武田家は衰亡の一途をたどることになった。

										獲得難易度	登場シナリオ
ほ 北条氏邦 ホウジョウウジクニ	160	160	32	41	60	110	—	攻撃力+4	移動力+2	★★	織6-1、東4-2、東4-3
北条氏照 ホウジョウウジテル	160	160	32	41	90	110		防御力+2	無双増+6	★★	織6-1、東4-2、東4-3
北条氏直 ホウジョウウジナオ	160	160	28	39	20	120	—	無双増+2	攻範囲+4	★★	織6-1、東4-3
北条氏政 ホウジョウウジマサ	160	160	31	42	90	130	吉	体力+8	—	★★★	織6-1、東4-3
北条氏康 ホウジョウウジヤス	160	160	28	39	220	120	支援	防御力+12		★★★★	東4-3
北条幻庵 ホウジョウゲンアン	160	160	28	39	170	120	座禅	攻撃力−5	—	★★★★	織6-1、東4-3
北条綱成 ホウジョウツナシゲ	160	160	35	44	100	110	陣太鼓	攻撃力+12	—	★★★	織6-1、東4-2、東4-3
龐統 ホウトウ	160	160	35	47	250	125	結界・地	無双+8	知力+10	★★★★★	(仕官のみ)
細川藤孝 ホソカワフジタカ	160	160	32	41	200	110	目利き	防御力−5		★★★	織2-1、織3-1、織3-2、東5-1、西2-1
堀秀政 ホリヒデマサ	160	160	30	40	50	115	—	攻範囲+2	移動力+4	★★	東1-2、東5-1、西2-2、西3-1、西4-1
本庄繁長 ホンジョウシゲナガ	160	160	30	40	80	115	白馬	攻撃力+8	—	★★★	織4-2、織6-1、東6-2、西3-2
本多忠勝 ホンダタダカツ	160	160	39	52	60	135	豪腕	体力+6	攻撃力+12	★★★★★	東1-1、東6-2
本多忠政 ホンダタダマサ	160	160	30	40	40	115	—	移動力+8	—	★	東1-1
本多正信 ホンダマサノブ	160	160	31	42	270	130	猛毒・天	無双増+12		★★★★	東1-1
ま 前田慶次 マエダケイジ	160	160	40	44	40	135	松風	攻撃力+12	防御力+8	★★★★★	織1-2、東2-2、西5-1
前田利家 マエダトシイエ	160	160	32	41	80	110	吉	無双増+8		★★★	東1-2、東4-1、東5-1、東5-2、西1-1、西3-1、西4-2
前田利常 マエダトシツネ	160	160	30	40	140	115	—	知力+8	無双増+4	★★	西3-1、西4-2
前波吉継 マエバヨシツグ	160	160	28	39	60	120	—	無双増+4	—	★	織1-2、織4-1、西3-1
真壁氏幹 マカベウジモト	160	160	33	43	30	120	心眼	体力+6	—	★★★	織6-1、織6-2、東4-2、東4-3
松平忠輝 マツダイラタダテル	160	160	32	41	60	110	韋駄天	攻撃力+4	—	★★★	東1-1
松平信康 マツダイラノブヤス	160	160	28	39	90	120	—	体力+4	攻撃力+4	★★	東1-1
松田憲秀 マツダノリヒデ	160	160	28	39	90	120	—	知力+8	—	★	織6-1、東4-3
松永久秀 マツナガヒサヒデ	160	160	28	39	270	120	目利き	無双増+10	—	★★★★	織1-1、東5-1、西5-1
丸目長恵 マルメナガヨシ	160	160	33	43	40	120	剣豪	無双+2	—	★★★	織2-2、織5-2、東5-2、西5-1
み 宮部継潤 ミヤベケイジュン	160	160	30	40	120	115	—	無双+2	知力+8	★★	織1-2、織4-1、西2-2

武将列伝 武田信繁 (1525〜1561)
武田信玄の弟で、文武に優れた好人物。武田軍の副将として信望を集めていた。補佐役として信玄に従い、数々の戦場で戦功を立てていたが、第四次川中島の戦いで上杉軍の猛攻により落命。信玄は、信繁の遺体を抱いて涙を流したといわれている。

も	孟獲 モウカク	160	160	35	47	10	125	盗人の目	体力+8	防御力+10	★★★★★	(仕官のみ)
	毛利勝永 モウリカツナガ	160	160	32	41	90	110	心眼	防御力+10	—	★★★	東2-2、東6-2、西4-1、西5-1
	毛利元就 モウリモトナリ	160	160	28	39	280	120	支援	無双増+12	—	★★★★	東2-3、東5-2
	最上義光 モガミヨシアキ	160	160	30	40	230	115	闘将	無双増+10	—	★★★★	織6-2、東4-2
	森長可 モリナガヨシ	160	160	28	39	60	120	松風	攻範囲−5	—	★★★	西3-1、西4-2
	森可成 モリヨシナリ	160	160	32	41	50	110	—	体力+4	攻範囲+2	★★	東1-2、東3-2、東4-3、東5-1、西2-2、西3-1
	森蘭丸 モリランマル	160	160	36	43	160	130	天賦	攻範囲+8	移動力+6	★★★★★	東1-2、東3-2、東4-1、東5-1、西1-1、西2-1、西2-2、西4-1
や	柳生宗矩 ヤギュウムネノリ	160	160	32	41	100	110	剣豪	攻撃力+2	—	★★★	織3-2、西5-1
	柳生宗厳 ヤギュウムネヨシ	160	160	35	44	50	110	剣聖	無双−5	—	★★★★	織3-2、西5-1
	山県昌景 ヤマガタマサカゲ	160	160	35	44	30	110	汗血馬	攻撃力+12	—	★★★	東3-1、東3-3、東6-1、東6-2
	山中鹿之介 ヤマナカシカノスケ	160	160	33	43	40	120	大吉	攻撃力+8	—	★★★	織5-1、西5-1
	山本勘助 ヤマモトカンスケ	160	160	31	42	240	130	落雷・地	防御力−5	—	★★★	東3-1、東3-3、東6-1
り	陸遜 リクソン	160	160	35	47	220	125	鼓舞・天	知力+10	移動力+8	★★★★★	(仕官のみ)
	龍造寺隆信 リュウゾウジタカノブ	160	160	33	43	30	120	背水	無双増+8	—	★★★	織2-2、織5-2、東5-2、西5-1
	劉備 リュウビ	160	160	35	47	80	125	大吉	体力+6	無双+8	★★★★★	無双
	呂布 リョフ	160	160	35	47	10	125	豪腕	攻撃力+12	防御力+12	★★★★★	無双
	呂蒙 リョモウ	160	160	35	47	220	125	封印・地	防御力+8	知力+8	★★★★★	(仕官のみ)
る	留守政景 ルスマサカゲ	160	160	30	40	60	115	—	知力+8	—	★	織6-2
わ	脇坂安治 ワキサカヤスハル	160	160	32	41	50	110	—	体力+4	無双増+2	★★	東5-2、西4-1
	渡辺守綱 ワタナベモリツナ	160	160	28	39	30	120	一番槍	攻撃力+4	—	★★★	東1-1、東6-2

武将列伝 竹中半兵衛(1544〜1579)

本名を竹中重治といい、美濃斎藤家の家臣。優れた軍略の持ち主で、主君を諌めるために斎藤家の居城・稲葉山城をわずか二十人程度で占拠するという離れ業をやってのけている。その後、秀吉に仕えてその才能をいかんなく発揮するが、病のため若くしてこの世を去った。

激・戦国無双 ガイドブック 上

発行日　2005年12月27日　初版発行

監修　ω-Force（オメガフォース）

企画・編集　株式会社キュービスト（Q-BIST）＋コーエー出版部

構成・原稿執筆　株式会社キュービスト（Q-BIST）佐藤治男／海澤貴仁／木村大樹／大竹啓友／竹入昭男
佐藤雅典／鴻池俊介

カバーデザイン　株式会社キュービスト（Q-BIST）横井圭子
本文デザイン　株式会社キュービスト（Q-BIST）横井圭子／上山三紀子／辛島竜彦

発行者　襟川陽一
発行所　株式会社　光栄
〒223-8503　横浜市港北区箕輪町1-18-12
TEL　045-561-8181

印刷・製本　共同印刷株式会社

●定価はカバーに表示してあります。
●乱丁・落丁本はお取り替えいたします。
●本書の内容についての電話によるお問い合わせはご遠慮ください。
●本書は著作権法による保護を受けております　著作権者ならびに出版権者から文書による許諾を得ずに無断で複製、転載することは禁じられています。

©2005 KOEI Co., Ltd. PRINTED IN JAPAN
ISBN4-7758-0394-8

株式会社コーエー

PSP

激・戦国無双 ガイドブック 上

KOEI

『戦国無双』を読み尽くせ!

戦国無双
公式設定資料集

好評発売中
ISBN4-7758-0197-X
定価:2,100円

登場キャラクターのヴィジュアルやセリフ、メッセージのすべてを徹底解説した一冊!! ボーナスコスチュームも必見!

無双FanField
Vol.6

好評発売中
ISBN4-7758-0380-8
定価:1,050円

『無双』シリーズの情報&読者投稿で創るファンブック! 最新号では『激・戦国無双』と『戦国無双2』を大特集!!

コミック 信長の野望
戦国名将伝
巻之弐

好評発売中
ISBN4-7758-0359-X
定価:1,260円

織田信長、本多忠勝、真田昌幸、島津義弘ら、戦国の世に名を馳せた名将11名の生き様を描く戦国コミック集第2弾!

ISBN4-7758-0394-8

C0076 ¥1200E

9784775803943

1920076012006

定価：本体1,200円＋税

株式会社コーエー®

PSP

激・戦国無双 ガイドブック 上

全シナリオを出現させ すべての副将を手に入れろ!

第一章 武士心得始

タクティカルパートでの戦略的な動き方、アクションパートでの「優」の取り方を伝授。呪符や副将の技能、対戦プレイに関する攻略もしっかりサポート。

第二章 戦国傑士録

無双武将の操作方法を徹底解説。攻撃の方向や範囲に加えて、気絶や浮かしなどの属性も収録。これさえ読めば思いのままに無双武将を操ることができる!

第三章 副将人別帖

副将のすべてがわかる完全データ集。全副将が登場するシナリオも掲載しているので、折り込み特典の「無双演武総覧」とあわせて全副将を集めよう。

koei